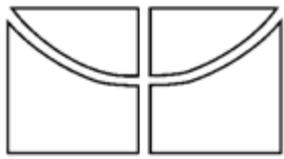


UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

Verônica Guimarães Brandão da Silva

Estética da Monstruosidade:
O imaginário e a teratogonia contemporânea

Brasília, DF
2013



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

Verônica Guimarães Brandão da Silva

Estética da Monstruosidade:

O imaginário e a teratogonia contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília/UnB como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo de Castro e Silva

Brasília, DF
2013

Verônica Guimarães Brandão da Silva

ESTÉTICA DA MONSTRUOSIDADE:

O imaginário e a teratogonia contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade de Brasília e defendida sob avaliação da Banca Examinadora constituída por:

Prof. Dr. Gustavo de Castro e Silva
Orientador
Universidade de Brasília – UnB

Prof^ª. Dr^ª. Selma Regina Nunes Oliveira
Membro Interno
Universidade de Brasília – UnB

Prof^ª. Dr^ª. Florence Dravet
Membro Externo
Universidade Católica de Brasília – UCB

“Para o homem normal, os monstros são, antes de mais nada, formas diferentes dele mesmo”

(Claude Kappler)

“Existem tantos sacramentos do mal e do bem ao nosso redor, e vivemos e nos movemos, a meu ver, num mundo desconhecido, um lugar onde existem cavernas e sombras e habitantes na penumbra. É possível que o homem às vezes possa voltar atrás no caminho da evolução, e acredito que um conhecimento terrível ainda não está morto”

(Arthur Machen)

“Digo de bom grado “Salve!” para os poderes impressionantes e desconhecidos que estão além do alcance da compreensão. (...) por trás de todas as explicações existe uma natureza vasta, potente e viva, inexaurível e sublime, que não se pode elucidar”

(Ralph Waldo Emerson)

Dedico este trabalho ao homem que não escreveu um livro e nem plantou uma árvore, mas fez filhos (galhos) apreciadores de livros. Obrigada José Brandão (sempre presente).

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Universidade de Brasília por todas as amplidões mentais e locais.

Ao Programa de Apoio aos Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI).

Ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da UnB.

Ao meu Orientador, Prof. Dr. Gustavo de Castro (*um daemon*), pelo olhar atento e conversas inspiradoras pelos devaneios do mundo.

As Professoras Doutoras Selma Regina Nunes Oliveira e Florence Dravet (umas *daimons* inspiradoras).

A todos os professores que por mim circularam, pelas aulas do mestrado.

A minha mãe, força inspiradora e amor incondicional.

Aos meus irmãos queridos e presentes. Especialmente, Rogers, Magnus e Leonardo.

Ao meu padrinho-irmão, Robson G. Brandão pela força e carinho (eterno).

A risonha e companheira de caminhos tortuosos, Lúcia Angélica (Joaninha).

Ao amor que acompanha em silêncio e atentamente, Anderson Bautz.

As meninas do “divã PPG-FAC”: Amanda Ourofino, Daniela Marinho, Júlia Zamboni e Patrícia Colmenero.

A todos os que me enviaram *pdf's*, *torrent's*, imagens, *links*, livros, dicas e afins. Foi lindo e ajudou bastante.

Aos amigos presentes e ausentes. Nunca os esqueço.

As madrugadas viradas com as corujas (eram várias).

A todos os filmes de horror/terror.

E, finalmente, agradeço aos monstros que todos criamos quando resolvemos imaginar.

RESUMO

A humanidade cria monstros de seus medos, ansiedades, males e imaginação. As pessoas tem utilizado o medo como uma ferramenta para entreter. Contos de monstrosidades estão conosco desde o início dos tempos. Os monstros são parte das tradições de cada povo e folclore, quer em torno de uma fogueira pré-histórica ou projetado em uma ampla tela com som digital para as audiências do século 21. Buscamos, na *Estética da Monstruosidade*, pensar o monstro como uma descrição visual da imaginação e da estética.

Palavras-chave: Imagem, Mídia, Estética, Monstros, Imaginário.

ABSTRACT

Mankind creates monsters from your fears, anxieties, ills and imagination. People have a long used fear as a tool to entertain. Tales of monstrosities have been with us since the dawn of time. The monsters are part of every people's traditions and folklore, whether told around a campfire prehistoric or projected on a wide screen with digital sound for 21st-century audiences. We seek, in *Aesthetics of the Monstrosity*, to think the monster as a descriptive visual record of imagination and aesthetics.

Keywords: Image, Media, Aesthetics, Monsters, Imaginary.

SUMÁRIO

PREÂMBULO	12
INTRODUÇÃO	14
TERATOICONOGRAFIA-TERATOMIDIOGRAFIA	26
PARTE 1: CONVITE À MONSTRUOSIDADE	
1. Chamando todos os Monstros	26
PARTE 2: MONSTROS NA ANTIGUIDADE ORIENTAL	
2. O medo e a monstruosidade no Egito Antigo	35
2.1 Os demônios andam eretos.....	36
2.1.1 O Panteão egípcio dos seres híbridos.....	39
2.1.2 As práticas mágicas para afastar demônios no Antigo Egito.....	46
2.2 Monstros na Mesopotâmia	52
2.2.1 Cultura e Mitos Sumerianos	53
2.2.1.1 As hierofonias sumerianas, a humanidade barulhenta e o dilúvio.....	57
2.2.1.2 Os espíritos e os deuses inferiores.....	61
2.2.2.3 O deus da magia e os deuses de curas/doenças.....	63
2.2.2 Cultura e mitos acádios	64
2.2.2.1 Na morte somos iguais.....	69
2.2.3 Cultura e Mitos da Antiga Babilônia	70
2.2.3.1 <i>Enuma Elish</i> , <i>Tiamat</i> , caos e monstruosas criaturas.....	71
2.2.3.2 Espíritos Malignos Babilônicos.....	78
2.2.4 Cultura e Mitos Assírios	80
2.2.4.1 Práticas mágicas, amuletos e demônios assírios.....	84
2.2.5 Cultura e Mitos Neobabilônicos	89
2.2.5.1 Práticas divinatórias, astrologia e licantropia.....	90
2.2.6 Cultura e mitos do Império Persa	95
2.2.6.1 Zoroastrismo: assim falou o bem e o mal.....	97
2.2.6.2 O Bom, o Mau e o Homem com seu Boi.....	99

2.2.6.3 Da morte, a vida nasce.....	103
2.2.7 Civilização Fenícia, prostituição e o sacrifício infantil.....	105

PARTE 3: MONSTROS NA ANTIGUIDADE OCIDENTAL OU CLÁSSICA

3. Beleza disforme de seres monstruosos.....	110
3.1 De <i>daemons</i> e raças.....	112
3.1.1 De feios e de monstros na Grécia antiga.....	116

PARTE 4: MONSTRUOSIDADE NA IDADE MÉDIA

4. Com o Diabo no corpo e na mente.....	130
4.1 O começo do fim.....	132
4.2 A sociedade feudal, nem o diabo queria.....	136
4.3 O cara mais <i>underground</i> , a Inquisição e os heréticos.....	139
4.4 Inquisição e ferramentas de tortura.....	144
4.5 Peste Negra, Bruxas e Joana d’Arc.....	154
4.6 O Diabo como Diabo e Deus como Deus.....	160
4.7 Os Bestiários.....	161
4.8 Deixando toda a esperança para trás.....	164
4.9 Histórias fantásticas e seus monstros maravilhosos.....	167

TERATOMIDIOGRAFIA MODERNA

PARTE 5: MONSTROS NA IDADE MODERNA

5. Voltando do Além.....	170
5.1 O grotesco e a imagem da angústia.....	171
5.2 De Reformas Protestantes e Monstros.....	174
5.3 O “Era uma vez” moralizante ou o Lobo nunca come a Chapeuzinho.....	176
5.4 O horror inspirador da literatura gótica.....	178
5.5 O sonho de uma jovem gera um monstro.....	180
5.5.1 A rã, os enforcados e a eletricidade.....	183
5.5.2 Frankenstein: um escândalo epistemológico.....	187

TERATOMIDIOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

PARTE 6: MONSTROS NA CONTEMPORANEIDADE

6. Cadeiras voaram... O primeiro susto na Sétima Arte.....	191
---	------------

6.1 Cada década com seus monstros. Cada um com seu medo.....	195
6.2 Loucos (e monstruosos) anos 20.....	201
6.3 Os monstros lucram na crise.....	202
6.4 Os monstros explodem tudo.....	206
6.5 Monstros da Paranoia.....	207
6.6 A ameaça entre nós.....	209
6.7 Não faça guerra, faça monstros.....	211
6.8 Os monstros da “década perdida”.....	215
6.9 Monstruosidade na tela da TV, ao vivo.....	219
6.10 Nós somos os abjetos.....	221
7. Três décadas de monstros que celebram a amizade.....	222
7.1 A amizade não é de ver, é de como ver.....	223
7.2 Os monstros também sofrem com a maldade humana.....	225
7.3 Sentimentos são fáceis de mudar.....	227
7.4 O monstro chamado solidão.....	231
7.5 Do nada ao ser-no-mundo.....	232
7.6 Quem é o monstro, quem é o homem?.....	235
7.7 As pessoas são estranhas quando a gente é estranho.....	236
7.8 Meus amigos... Os monstros que saem do armário.....	239
7.9 O mundo tem um problema com os monstros.....	240
7.10 O gosto muda...O que assustava agora fascina.....	242
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	244
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO.....	247
Bibliografia-Internet.....	261
Referencial Sonoro.....	263
Bibliografia Consultada.....	263
ANEXO 1.....	266
ANEXO 2.....	267
ANEXO 3.....	268
ANEXO 4.....	270



PREÂMBULO

Durante a graduação, tive por intuito perscrutar a representação de seres os quais eu ouvia falar desde os tenros anos. Por qual motivo eu, de uma família religiosa com elementos praticantes e não praticantes, não podia falar o nome do inimigo de Deus, o Diabo? Era berrar o nome do “cramulhão” (*um de seus milhares de nomes*) e levar uma bronca e, se não corresse, um tapa na boca. Não me explicavam o motivo do impedimento Para minha mãe, “diabo” era apenas uma palavra qualquer, nem sagrada¹, nem profana².

Talvez minha mãe nem soubesse. Foi apenas algo que ela aprendeu quando também recebeu um tapa por ter gritado “diiiiiaabo”³ perto de minha avó. Para minha mãe, ainda criança, era apenas mais uma palavra. Para a minha avó, a palavra era dotada de força e tinha (e ainda o tem) poder evocatório. Se evocado, o Diabo poderia atender ao chamado. Evocar é chamar de algum lugar, trazer à lembrança (FERREIRA, 2000, p. 302).

Na cultura popular brasileira, fortemente influenciada pelas matrizes indígenas e africanas, o poder da palavra pronunciada é imenso. Ele atua de diversas formas: na praga rogada, no pensamento positivo, na utilização de apelidos e diminutivos, na proibição de algumas palavras perigosas, nas expressões de contrafeitiço, etc. (DRAVET, 2012, p. 87).

Felizmente, depois que comecei minha pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, na linha de pesquisa Imagem e Som, descobri com os egípcios, e seus

¹ O sagrado, *hágios* (grego), *sacer* (latim), possui uma noção ambivalente. Pode ser, ao mesmo tempo, “sagrado” e “maculado”. *Sacer* pode designar “maldito” e “santo” e *hágios* lida com a ideia de “puro” e “poluído” (GUIMARÃES, 2000, p. 564). A relação de *hiéros* e *hágios* (grego) parece ser equivalente a *sacer* e *sanctus* (latim). “*Sacer* e *hiéros*, ‘sagrado’ ou ‘divino’, se referem à pessoa ou coisa consagrada aos deuses, ao passo que *hágios* e *sanctus* indicam aquilo que é ‘inviolável’” (BENVENISTE, 1981 apud TERRA, 1999, p. 562). Os termos principais, em grego, que expressam aspectos do **sagrado** são: **Hiéros** (aquilo que é consagrado pelo poder divino), **Hagnós** (lugar e coisas consagradas aos deuses), **Hagios** (santidade pessoal no sentido moral), **Hósios** (devoto, religioso, santificado, sancionado pelas leis divinas) e **Semnós** (descreve coisas divinas, “santo excelso”). Tais termos, quando usados para feitos humanos ou personalidades gregas, eram considerados profanos (TERRA, 1999, p. 531-540, grifo nosso).

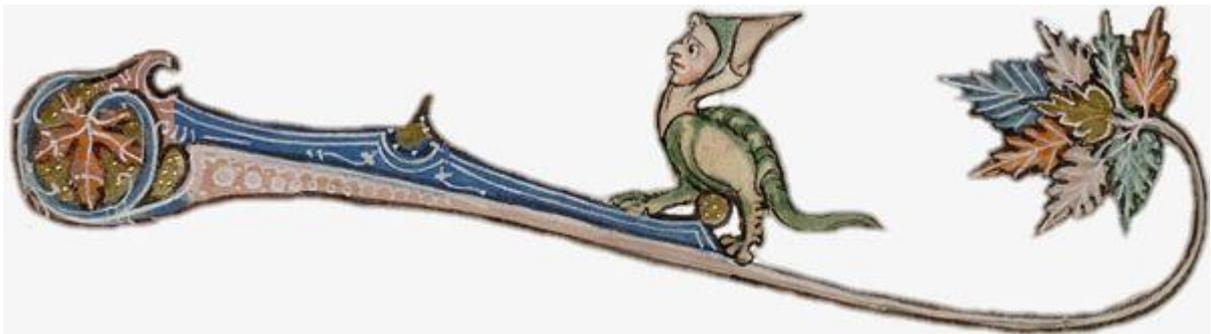
² Profano é o não *sanctum*. São os seres, as coisas, as ações, os fatos que não são tocados pelo valor numinoso (Ibid., p. 640). Rudolf Otto acreditou ter cunhado o termo “numinoso” (*numen*, latim). Porém, o próprio Otto atribui, mais tarde, o mérito de descobridor do “sensus numinis” a Calvino que, na obra *Institutio*, já falava de um “divinitatis sensus, quaedam divini **numinis** intelligentia” [“uma percepção da divindade, certa inteligência do **nome** divino”] (OTTO, 2007, p. 38, grifo do autor).

³ Considerado o adversário de Deus, o Diabo é chamado *diabolos* nos Evangelhos de Lucas e Mateus (Novo Testamento), da Bíblia cristã. *Diabolos*, palavra grega que significa “acusador ou difamador”, foi traduzida para o latim como *diabolus* (LINK, 1998, p. 24).

rituais, que um nome apagado é um Ser que deixa de existir; descobri com Hesíodo (VII a. C) que o nome pronunciado traz o ser a presença. Cada palavra significa algo. Nomear é classificar (informação verbal) ⁴.

Se falar o nome do monstro é motivo de castigo, reprovação, imaginem desenhá-lo na parede, no chão. “Ela está possuída!”, gritam os religiosos de plantão e ação. “Exorcizem o demônio dentro dela, joguem água benta, rezem vinte credos e cruzes e tal!”, ordenavam outros. Aprendi, com *Frankenstein*, a me impor, a romper fronteiras, barreiras e pré-conceitos. Aprendi a gritar “*It’s Alive!*”⁵ depois de alguns choques, pois viva estou/sou/sendo.

Com minha pesquisa, aprendi a praguejar meus diabos internos e eles passaram a existir como seres ordenadores do meu caos. São os demônios (vários) pesquisadores, seres do conhecimento, que me incitam a pesquisar – “demônio” significa “conhecimento” em grego, “ciência” significa “conhecimento” em latim (SAGAN, 2006, p. 140). O diabo, antes de ser apenas o “acusador”, é o incitador. Para André Gide, “as grandes tentações do Maligno são tentações intelectuais, interrogações” (apud MINOIS, 2003, p. 124).



⁴ Frase proferida pelo professor Gustavo de Castro, no grupo “Com Versações” (2012), no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, na UnB.

⁵ Como forma de sempre lembrar que sou uma criatura que necessita de choques intelectuais e emocionais para me sentir viva, e para homenagear “meus monstros”, em dezembro de 2011, tatuei em minhas costas a frase símbolo do meu monstro preferido — *Frankenstein*. Não sou eu que estudo os monstros, são eles que me estudam!

INTRODUÇÃO



Desde a tenra infância, somos moralizados pela figura do monstro: boi da cara-preta, bicho-papão, monstro do armário, fantasma que mora debaixo da cama, homem do saco, saci. Todos estes foram citados em algum momento de nossas vidas, apenas para nos fazer dormir na hora estipulada pelos pais; comer verduras; tomar banho ou somente para nos amedrontar. Com o tempo, a figura do monstro foi perdendo lugar para a violência urbana e transformou-se em: alienígenas, zumbis, vírus mortais, robôs, entre outros monstros contemporâneos. Meninos de rua, assassinos, pedófilos, pais que jogam filhos da janela do apartamento, ladrões e os noticiários que a todo o momento aterrorizam a sociedade. Em contraparte, as artes souberam aproveitar contextos vários, em diferentes épocas para, metaforicamente, criar monstros com singularidades humanas (e vice-versa).

Somos, a todo o momento, bombardeados com imagens de monstros. Vampiros, Lobisomens, Zumbis, Bruxas, Titãs, e toda uma sorte de demônios que saem das sombras para dominar pessoas, casas e objetos. Os monstros nunca descansam. Incansavelmente, pretendemos com nossa pesquisa, **entender por qual motivo os monstros, representados por nós e para nós, são presenças constantes em nossa cultura ocidental.** Analisaremos conceitos estéticos (beleza, verdade, bondade, feiúra, grotesco, sublime), mergulharemos no reservatório do imaginário, da cultura e das ligações com a monstruosidade.

De Aristóteles a Lucrécio, em Santo Agostinho, Sébastien Brant, Ambroise Paré, o monstro é assediado de modos diversos: é integrado — de bom grado ou pela força — em sistemas do mundo que se explicam e se comentam mutuamente. O monstro se justifica, e aí reside sua autêntica desconstrução em peças. Todavia, fica por desvelar sua razão de ser: nunca vencido, o monstro se perpetua através dos séculos, das civilizações. Se surge com maior facilidade em algumas épocas que em outras, em especial na I. Média, isso significa, talvez, que tem uma vantagem que lhe é própria. Sabe, com efeito, fazer-se útil concentrando e expressando tudo aquilo que produz temor; sabe também fazer rir (KAPPLER, 1986, p.12, tradução nossa).

As representações das monstruosidades no campo cultural nos diversos setores do conhecimento (ciências da religião, mitologia, filosofia, história, antropologia, psicologia, arte, comunicação, entre outras) têm como pressuposto a ordenação de um conjunto de estratégias utilizadas para suscitar um determinado conjunto de efeitos nos seus receptores.

Em obras religiosas a representação da monstruosidade é utilizada para manter a ordem, a moral, a organização interna através do horror; através do dualismo, separando (diabólico)⁶ aquilo que no concreto vem junto (simbólico)⁷: bondade *versus* maldade. Na mitologia, a dualidade coloca “e”, onde o dualismo colocou “ou”: bem e mal, belo e feio, verdadeiro e falso, ordem e desordem, realidade e ficção. O engendramento de monstros começou na dualidade, pois os monstros, como descortina a filosofia, a psicologia, a antropologia, são reflexos do humano; são parte do *Homo sapiens* (racional, realista), são seus *demens* (produtor de mitos, magias, fantasmas). O saber cultural se apóia na engenhosidade da unidualidade de um homem complexo, de um homem que tece seus pensamentos em devaneios, de um ser metafísico e físico que deseja construir monstros como remissão constante em um futuro inquietante e desconhecido.

Transmitimos comportamentos, conhecimentos, que tentamos explicar racionalmente. Mas esquecemos que transmitimos medos, manias, fobias, costumes estranhos que, às vezes, revelam um mal-estar cultural imenso em nós. “O mundo”, escreveu o poeta Rainer Maria Rilke (1875-1956), “é grande, mas em nós ele é profundo como o mar”⁸. Um mundo cheio de imaginação, de fantasias, vive em nós.

Fantasia (Phantasie) para os gregos, *força imaginativa (Einbildungskraft)* para os alemães e *imaginário*, atualmente sob influência dos autores franceses, é a capacidade de fazer algo surgir de fora para dentro (inspiração) e de dentro para fora (criação/expiração). “A fantasia possibilita discernir imagens mesmo quando o imaginado não está presente” (WULF, 2006, p. 44). Quando ouvimos uma conversa ou lemos sobre algo sobrenatural, mágico, somos capazes de imaginar temas fantásticos em ação. Obviamente, elementos fantásticos são importantes ingredientes de persuasão.

Na visão de Christoph Wulf, são quatro os aspectos distintos em relação à fantasia: 1) participação dos homens na cultura; 2) a fantasia colaborando com a “recriação” de outras culturas e mundos humanos para o entendimento do ser-diferente; 3) ligação entre o consciente e a fantasia (força que coopera na formação do mundo de imagens humano fora da consciência, que se articula em sonhos, nos fluxos dos desejos e das forças vitais) e, finalmente, 4) desejo e capacidade de realizar o desejado de modo hipotético. Parece-nos que

⁶ O termo “diabólico” vem do grego *diabolein* (separar), o contrário de “simbólico” (*sunbolein*, unir) (LINS, 2004, p. 112).

⁷ “Símbolo” – latim *simbolum*, grego *symbolon*; “diabo” – latim *diabolus*, grego *diabolós*, o caluniador. *Symbolon* vem do verbo *symbollo* (eu comparo), *diabolós*, de *diabollo* (jogo, arremesso de cá e de lá, calúnia). *Ballo* significa arremessar, jogar. O prefixo *sym* indica reunião. Já o prefixo *dia* indica divisão (MACHADO, 2004, p. 148).

⁸ RILKE apud BACHELARD, 2000, p. 189.

o desejo da fantasia é mudar o mundo. Para o sociólogo Arnold Gehlen, o homem “estaria classificado corretamente tanto como ser da fantasia tanto como ser da razão” (1993, p. 374 apud WULF, 2006, p. 44).

O imaginário é comparado com o fantástico, irreal e não prático. A sociedade valoriza o prático, o utilitário, o real. No entanto, sem imaginação a humanidade já teria sido extinta há muito tempo. Uma imagem é uma representação mental interna da nossa experiência ou das nossas fantasias, um modo que a mente tem para codificar, armazenar e expressar informação (ROSSMAN, 2000, p. 13 apud APÓSTOLO, 2007, p. 90).

A imaginação é a linha que usamos para tecer o conhecimento. Produzimos uma sociedade que nos produz, afirma o sociólogo francês Edgar Morin (1921). Nossos sonhos são uma pequena parte do todo social. Um todo que está dentro de nós, pois somos nós que construímos as regras sociais, a linguagem, a cultura, as normas, e cabe a nós, pesquisadores da Imagem e Som, entender como o imaginário pode nos abrir caminhos para compreender melhor os problemas que nos instigam, nos causam medo ou nos deixam petrificados diante dos acontecimentos do mundo contemporâneo.

Para o poeta, escritor e jornalista Gustavo de Castro, o imaginário ganha significado a partir da interpretação, buscando “referências no conhecimento do senso comum; das representações coletivas ou dos enigmas” (2012, p. 14). Para cada pessoa a palavra “imaginário” tem significado diferenciado. O termo “imaginário” pode ser tudo o que não existe. Um mundo oposto à realidade dura e concreta. E, também, pode ser uma produção de devaneios, repleto de imagens fantásticas, de outros mundos. Porém, o imaginário não é contra a realidade, pois “trata de *níveis* da realidade: revela suas máscaras”. O imaginário “complementa, critica, consoma e realimenta” o real (Ibid., p. 13).

O imaginário é tido como meio condutor do conhecimento humano (Bachelard), resultado de uma força criadora radical própria à imaginação humana. Para Gilbert Durand⁹, o imaginário é concebido como “conjunto das imagens e das relações de imagens que constituem o capital do *homo sapiens*” (2002, p. 18). Para Cornelius Castoriadis, o *imaginário total* é o *imaginário radical* que reina como social-histórico (rio aberto do coletivo anônimo e como *psiquê-soma* (fluxo representativo, afetivo, intencional). “Aquilo que no **social-histórico** é posição, criação, fazer ser, nós o denominamos **imaginário social**, no sentido primeiro do termo, ou **sociedade instituinte**. Aquilo que na *psiquê-soma* é posição, criação, fazer ser para a *psiquê-soma*, nós o chamamos *imaginação radical*” (1991, p. 493, grifo

⁹ G. Durand é o fundador do Centro de Pesquisa sobre o Imaginário (C.R.I.), Grenoble, 1966.

nosso). Existe um **imaginário central** em torno do qual se estrutura um **imaginário secundário**: a ideia do Diabo, do Ser Maligno no mundo ocidental (imaginário central) se agrega a ideia do pecado, do medo, da maldade, dos demônios e monstros de cada cultura (imaginário secundário/periférico).

A imaginação não é, como sugere a etimologia, a faculdade de formar imagens da realidade; ela é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade. É uma faculdade de sobre-humanidade. [...]. A imaginação inventa mais que coisas e dramas; inventa vida nova, inventa mente nova; abre olhos que têm novos tipos de visão. Verá se tiver “visões”. Terá visões se se educar com devaneios antes de educar-se com experiências, se as experiências vierem depois como provas de seus devaneios (BACHELARD, 1997, p. 17-18).

O imaginário é um objeto tão digno de investigação como as visíveis ações dos homens. “O imaginário é um fenômeno coletivo eminentemente real criado pelos múltiplos canais culturais que irrigam uma sociedade” (MUCHEMBLED, 2003, p. 09).

Portanto, para entender o imaginário monstruoso e devaneante que possuímos, empreenderemos uma viagem ao passado cultural das maiores civilizações da antiguidade para entendermos de onde veio o fascínio pelo horrendo, e que acontecimentos deram vazão ao que estava escondido em nosso inconsciente.

A pesquisa tem como foco a relação cultura, mitologia e imaginário como formação da monstruosidade. Nossa pesquisa é, por conseguinte, uma percepção (estética/*aisthesis*) da monstruosidade, uma tentativa de abordar um tema que tem inspirado obras literárias e midiáticas. O seu âmbito é o Ocidente e seu tempo é o que medeia entre a Antiguidade Oriental¹⁰ e os nossos dias. Procuramos abster-nos de qualquer juízo despropositado, como procuraremos não tomar qualquer posição em controvérsias que ultrapassem o objetivo dessa pesquisa – explorar as dimensões estéticas e imaginárias da monstruosidade ocidental. O que, aqui, procuramos é situar o fenômeno no seu contexto, tentando descrever a sua evolução cultural e social. Saber se um monstro tem ou não existência real não é problema que nos ocupará.

¹⁰ Ou Oriente Próximo. Seguiremos, para nossa periodização histórica, as obras: *A história no tempo: concepções de tempo da pré-história aos nossos dias* (1993), do matemático, cosmólogo e cientista britânico Gerald James Whitrow (1912-2000); *O choque de civilizações e a recomposição da ordem mundial* (1997), principalmente o Capítulo 2 (*As civilizações na História e na Humanidade*), do economista norte-americano Samuel P. Huntington (1927-2008); *III Jornada de Estudos do Oriente Antigo – línguas, escritas e imaginários* (1998), organização de Margaret Marchiori Bakos e Katia Maria Paim Pozzer; e *Tópicos de história antiga oriental* (2010), de Maria Thereza David João.

Trabalhar no campo da Comunicação a partir da perspectiva do “Aberto” bachelardiano¹¹ influenciou diretamente na escolha da complexidade como método de análise científica. Através de pesquisa teórico-metodológico orientou-se pelas estratégias do pensamento complexo¹², e reuniu-se simultaneamente vestígios do imaginário mundial consolidado, a história da monstruosidade e as teorias sobre o feio. Como engendramos monstros? A reunião dos vestígios, histórias e teorias (do imaginário, da mídia, da estética e da complexidade) costumam o que pretendemos como organização teórico-metodológica. Trabalhamos a partir de arquivos objetivados (arquivos bibliográficos, principalmente dicionários de mitos, símbolos, monstros e demônios; iconográficos e audiovisuais) que correspondem também às etapas de análise aqui presentes. Mostraremos o caminhar cambaleante das primeiras representações monstruosas até a contemporaneidade.

O Método da Complexidade segue três princípios básicos: *Dialógico*, concebe ideias antagônicas, mas complementares; *Holográfico*, cada ponto contém a quase totalidade da informação do objeto representado; *Organização recursiva* permite conhecimento dos processos que estabilizam ou amplificam o sistema. Dos três princípios citados, o Holográfico foi o mais utilizado em nossa pesquisa, pois os monstros (ponto ou parte) carregam a quase totalidade das informações dos contextos nos quais são/estão constituídos. Um monstro é marcado pelo todo (a sociedade que o engendra) e ao mesmo tempo, marca a sociedade que o criou: o humano contém o monstro que contém o humano.

Partindo da obra “A Natureza dos Monstros”¹³ (1998) de Luiz Nazário, fomos assimilando obras referenciadas no texto de Nazário. Sempre caminhando, investigando, descrevendo e analisando obras que referenciavam mais outras obras que indicavam outras e mais outras. O monstro é ser que aparece e logo é comunicado socialmente, assim, cresce quando anunciado por diferentes bocas/falas. Nosso método de trabalho foi saber quando/onde/por qual motivo/para que uso um monstro surgia em determinado momento histórico. Se o monstro faz parte da teratogonia contemporânea, de onde ele veio, como começou a ser fermentado? De algum momento histórico o monstro saiu. Perguntas que nos levavam ao passado e suas descrições monstruosas (seres, atos e acontecimentos).

¹¹ Para Bachelard, o discurso científico e o discurso poético devem dialogar, através de um espaço dinâmico e aberto da imaginação. Somente o imaginário pode preservar, reatualizar e exprimir as relações do futuro com o passado e com nossas imensas intimidades. Somos um organismo *inacabado*, *inocupado*, um organismo “aberto” (1978, p. 78).

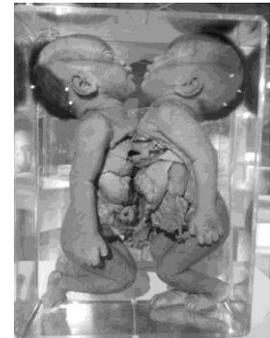
¹² Edgar Morin, sobre a necessidade de um pensamento complexo, afirma que “não podemos isolar uma palavra, uma informação; é necessário ligá-la a um contexto e mobilizar nosso saber, a nossa cultura” (MORIN, 2003, p. 13).

¹³ A primeira *obra monstruosa* que lemos e que fez despertar o gosto pelas representações da monstruosidade e a necessidade de saber mais sobre “a natureza dos monstros”.

As literaturas sobre a “Estética da Monstruosidade” surgiam como amigos que chegavam a nossa mente. Amigos que indicavam amigos, que revelavam conhecidos, que mostravam desconhecidos. E assim foi feita nossa pesquisa... Vários livros comprados (novos e usados, no Brasil e no exterior), vários ótimos palpites, indicações, recados recebidos, livros emprestados, filmes comprados/assistidos, mensagens eletrônicas encaminhadas.

Também buscamos referências em livros que tratavam unicamente dos monstros em seus títulos. Sabíamos que tais leituras nos levariam a outras. Porém, com o caminhar da pesquisa, algo incomodava. A maioria das obras começava a narrar monstruosidades existentes na Antiguidade Clássica (Grécia). Dúvidas surgiam. No mundo antigo, especificadamente o Antigo Oriente Próximo, não havia figuras monstruosas? Os povos egípcios, mesopotâmicos (sumérios, acádios, assírios, babilônicos), persas, fenícios, não possuíam representações de seres monstruosos? Tais perguntas nos incitaram a pesquisar textos históricos de diferentes autores, em diferentes línguas, sobre a Idade Antiga para, então, relatarmos monstros antigos que ainda circulam em nossa cultura, com outras “roupagens”, outras conotações.

Chamaremos nossa análise da monstruosidade de “**Teratogonia**”, junção da palavra grega *terato* (monstro) e *gígnesthai* (origem). Em relação à “origem”, lembrando *Michel Maffesoli* (2003, p. 43), com “humildade”, voltando ao “húmus” com o qual é modelado o “ser humano”, afirmamos que não temos a pretensão de criar uma espécie de *Teogonia* (origem dos deuses) hesiódica para a monstruosidade. Desejamos apenas revelar a existência imaginária de seres que representam o que há escondido dentro de nós mesmos, em nosso inconsciente, na sombra de nossa cultura. A “**Teratologia**” (**estudo da monstruosidade**) é usada na medicina, biologia, ecologia, para explicar as malformações em seres (animais ou vegetais). Iremos elaborar uma pesquisa **Teratomidiográfica e Teratoiconográfica**, descrevendo a história da monstruosidade desde a Idade Antiga até a Idade Moderna, e **Teratomidiográfica contemporânea**¹⁴, descrevendo a monstruosidade na Idade Contemporânea, em meio as mídias sociais.



A **Parte 1** é um convite a toda monstruosidade imaginada. Chamamos os monstros para nossa pesquisa. Tentaremos entender seus engendramentos, suas formas, palavras usadas para “comunicar” a monstruosidade.

¹⁴ *Teratohistoriografia e Teratomidiografia* foram termos sugeridos (e acatados) pela Professora Doutora Selma Regina Nunes de Oliveira.

Para melhor analisarmos, a presença dos monstros no período antigo¹⁵, faz-se necessário dividi-lo em duas partes (Antiguidade Oriental Próxima e Clássica), de forma que a monstruosidade seja relatada, respeitando os lugares, por onde tenham sido (os monstros) presentes e venerados/odiados/temidos segundo relatos de historiadores, filósofos, antropólogos, psicólogos, mitólogos, literários e pesquisadores das mais diferentes áreas.

Nossa **Parte 2 (Antiguidade Oriental Próxima)** da pesquisa é consagrada à entrada da monstruosidade na cena do imaginário ocidental. Caminharemos pelas escaldantes areias do Egito, lugar de seres híbridos; corpo humano e cabeça de animal (ou vice-versa), ali percebemos que os monstros antigos são idolatrados pelo povo que não temia a vida no além e tinha no “nome” a força da presença e do respeito. Humanos que cometiam excessos (*hybris*) e eram punidos pelos deuses. Em seguida vamos para a Mesopotâmia, considerada pelos historiadores como “o berço da civilização” devido à escrita cuneiforme¹⁶, a astrologia, o comércio, sua rica cultura e seus intrigantes mitos reutilizados por outras culturas, como a greco-romana. Sumérios que não esperavam um vida melhor no além e tinham as divindades igual a sociedade. Na Acádia, as doenças eram castigos por pecados cometidos. O dragão *Tiamat* e sua prole atacando na Antiga Babilônia. Grandes guerras e torturas ocorriam na Assíria, onde imperava o domínio da maldade e práticas mágicas. Já na Neobabilônia, Nabucodonosor parece ser o primeiro caso de licantropia e as encruzilhadas são locais de feitiços e pausas reflexivas.

Passaremos pelos “anjos” e demônios persas, pelo *Zoroastrismo*, pelos sacrifícios infantis e rituais fúnebres fenícios.

Pensaremos, na **Parte 3 (Antiguidade Clássica)**, a “**Teratogonia**” para demonstrar que os monstros não surgem por acaso, são pro-vidências necessárias para explicar a sociedade grega. Se os deuses são espelhos dos homens; suas imagens e semelhanças, os monstros são criados para explicar o desvirtuamento do caráter social.

Na **Parte 4 (Idade Média)**, entraremos de forma sintetizada em um mundo dominado pelo mal, pelas bruxas, por demônios, pecados, pestes, torturas, fomes, pobreza. A Idade Média como fomentadora da tenebrosidade, de ações pelo bem e pelo mal.

Ao chegarmos a **Parte 5 (Idade Moderna)**, veremos que a razão resolve descansar e os monstros são criados por mãos e mentes humanas. A razão como momento de brecha entre

¹⁵ Período da história que vai do início da escrita (4000? a.C ao fim do Império Romano do Ocidente, 476 d. C). A Antiguidade divide-se em Antiguidade Oriental e Ocidental.

¹⁶ Segundo registros arqueológicos, os documentos antigos mais conhecidos foram encontrados em um templo na cidade suméria de Uruk (3.200 a.C) (POZZER, 2000, p. 161).

a crença e a dúvida. Monstros que vivem em contos de fadas, na eletricidade, silenciados pela Reforma Protestante e que assumem o campo do riso e do grotesco.

Por fim, na **Parte 6 (Idade Contemporânea)**, as imagens de monstruosidades (teratomidriografias) pululam nas telas de cinema, nos cliques musicais, atuando no cotidiano. Dos acontecimentos sociopolíticos e culturais para as telas, o monstro como fruto dos esforços humanos para encontrar uma explicação lógica para o problema do medo, do mal, da angústia, da solidão. A monstruosidade está incrustada em nós. Não acreditar na sua existência equivale a fazê-la existir.

O homem representa-se demônios, deuses e santos à sua imagem; exigem a todo o momento sacrifícios, orações, ornamentos, promessas feitas e realizadas, peregrinações, prosternações, quadros, adornos, etc. Ficção e realidade entremeiam-se ao seu serviço, e a ficção obscurece a realidade; qualquer acontecimento da vida é aceito como uma manifestação do seu poder. Os colóquios místicos com essas divindades preenchem metade dos dias, sustentam incessantemente a esperança; o encanto da ilusão torna-os muitas vezes mais interessantes que a convivência dos seres reais. Que expressão e que sintonia da miséria inata do homem, da urgente necessidade que ele tem de socorro e de assistência, de ocupação e de passatempo! E, embora perca forças úteis e instantes preciosos em súplicas e sacrifícios vãos em vez de se proteger a si mesmo, quando surgem perigos imprevistos, não cessa contudo de se ocupar e distrair nesse exercício fantástico com um mundo de espíritos com que sonha; é essa a vantagem das superstições, vantagem que não se deve desdenhar (SCHOPENHAUER, 1951, p. 50).

Eikōn, palavra grega que deriva de *eoika*, significa “ser semelhante”, “ser como”, consequentemente, **imagem** (TERRA, 1999, p. 480, grifo do autor). As imagens possuem a realidade de sua representação, de uma realidade desconhecida; são objetivas, nos permitindo recuar e distanciar dos objetos, mas também são subjetivas (encantam, envolvem, possuem, erotizam, assustam e absorvem nosso olhar e pensamento). Os monstros são imagens, às vezes semelhantes a nós, um pouco como nós. Monstro-Imagem-Cultura é um tecido suntuoso, devemos olhá-lo em todo seu recorte e minuciosidades.

O “nosso hoje” não surgiu de repente, por abiogênese¹⁷. Nossa história tem história, nosso caminhar sobre o planeta deixou (e deixa) marcas. Tais marcas são apreendidas e compreendidas. Outras (marcas) são simplesmente menosprezadas, ignoradas. Olvidamos pessoas, datas, fatos, religiões, civilizações. Esquecemo-nos de contar estrelas, contar histórias, criar sombras, de imaginar. Para não cair em processo lento de esquecimento é necessário

¹⁷ Ou geração espontânea. Teoria aristotélica que defende a idéia da possibilidade de a geração de um organismo vivo a partir da matéria não-viva. Na cosmogonia aristotélica, vermes nasciam diretamente da carne em putrefação e patos selvagens do lodo dos lagos (ALMEIDA, 2010, p. 31). Ainda hoje a idéia de Aristóteles (384 a.C-322 a.C) é aceita tal como proposta há mais de 2000 anos. Ainda existem pessoas que acreditam que o “bicho de goiaba” nasce na goiaba. Ignoram que é a mosca-das-frutas (família *Tephritidae*) que põe ovos na superfície do fruto.

interesse; passar da “curiosidade ingênua à curiosidade epistemológica”¹⁸. Para tanto, a imaginação se faz necessária. “Imaginar é ir além, prolongar, fazer a ponte, vergar o pensamento sobre o próprio pensamento para alcançar o impensado” (ROVAI, 2001, p. 54). A imaginação inventa mundos possíveis e descobre caminhos, deixando vestígios no mundo da arte, nas descobertas científicas, teorias políticas.

Observaremos seres mitológicos que contribuíram para a disseminação do medo na história. Analisaremos as esperanças e temores humanos em uma série de criações monstruosas. O medo e os seres malévolos das culturas antigas ainda ressoam em nossa atual cultura?

Medo (do grego: *phobos*, do latim: *metus*) é sentimento de viva inquietação ante a noção de perigo real ou imaginário. Por que temos medo de monstros? O monstro (o Outro) pode matar e o medo é fundamentalmente o medo da morte, afirma o historiador francês Jean Delumeau (1923). Então, enquanto vivos estivermos o medo nos acompanhará. Metaforizaremos nossos medos em diferentes formas, seres, atitudes, imaginários. O medo nós é natural, está em nós e nos acompanha por toda nossa vida. O homem, para vencer o medo que tem, passa a nomear e até fabricar seus medos. “E o medo humano, filho de nossa imaginação, não é uno mas múltiplo, não é fixo mas perpetuamente cambiante” (CAILLOIS, 1961 apud DELUMEAU, 2009, p. 23). Os seres malévolos do passado perpetuam uma memória viva em nosso imaginário e adaptam-se às necessidades do presente.

Quais civilizações nos inspiraram (e ainda inspiram) a lidar com nossos medos mais arcaicos? Aprendemos a compreendê-las (as civilizações antigas) e mergulhamos em um imenso mar de possibilidades culturais ou apenas passamos despercebidos por um manancial rico de práticas, sentimentos, interpretações do mundo?

Por medo do desconhecido construímos sociedades com muralhas e fronteiras, nostálgicos, contamos histórias para não esquecer sua pálida presença. As trevas, os seres monstruosos, os fantasmas, os cemitérios, a magia, os bosques impenetráveis e (a partir do século XVIII) as ruínas e os mistérios da ciência são os elementos principais das histórias de horror. Eles surgem assim que a noite cai: na Mesopotâmia, no Egito, na Índia, no Japão, na China, na Grécia. Em Roma, curiosamente, o horror se confunde com o que é proibido ou vulgar. Quando o pai de Sêneca pede ao escritor Albúcio Silo que enumere alguns temas “horríveis” (*sordissima*), este responde: “Rinocerontes, latrinas e esponjas”, e prossegue: “animais domésticos, pessoas adúlteras, fontes de alimento, a morte e os jardins” (MANGUEL, 2009, p. 09).

¹⁸ Para uma interessante leitura sobre curiosidade, curiosidade ingênua e curiosidade epistemológica, indicamos a obra *Pedagogia da conscientização: um legado de Paulo Freire à formação de professores* (2004), por Ana Lúcia Souza de Freitas.

Para estimular criticamente nossa curiosidade, de aventurar-se no exercício de querer conhecer os fatos, decifrá-los, indagaremos ao passado, em um momento no qual os homens inventaram deuses, demônios e monstros. Mostraremos símbolos que exprimem e povoam esse “mundo do medo”. Símbolos que são ora de caráter cósmico (*kataklysmós*: “ação de molhar”), ora tirados do bestiário (lobos, dragões, corujas...), ora extraídos do arsenal dos objetos maléficis (instrumentos de suplício, ataúdes, cemitérios), ora oriundos do universo dos seres agressivos (torturadores, diabos, espectros) (DELUMEAU, 2009, p. 39). Saberemos de “medos espontâneos” (medo do mar, das estrelas, dos presságios, dos fantasmas, etc.) e dos “medos cíclicos” (pestes, penúrias, invasores, fome) (Ibid., p. 43).

A necessidade de levantamentos das representações correntes de monstros existentes na mitologia, religião, nas artes e mídia, principalmente os que estão atuando em nossa cultura contemporânea, é um problema. Saber a razão que leva a cultura contemporânea a reproduzir figuras monstruosas com novas contextualizações e novas roupagens é nosso maior interesse; assim como entender: vampiros vegetarianos, lobisomens sem a carga animalesca, zumbis ágeis que cozinham o cérebro antes de saborear, medusas que entendem de moda, bruxas adolescentes que trabalham para se sustentar, sereias deprimidas e a noiva cadáver que desiste do casamento. “Enquanto a ciência ignorar as verdadeiras necessidades humanas haverá imaginários que preencherão com monstros o conteúdo das almas esvaziadas” (NAZÁRIO, 2008).

Hoje, vamos aos cinemas encarar o sofrimento dos monstros para saber que, em algum momento, também estamos sós, sofrendo e, talvez, os monstros possam nos mostrar como agir em meio à truculência desse mundo tão volúvel.

[O espectador] vai para ver, sentir e se identificar. Durante aquele breve intervalo de tempo, é transportado para além das limitações de seu ambiente; passeia pelas ruas de Paris; vê o dia nascer com o caubói do faroeste; mergulha nas profundezas da terra com mineiros cobertos de cinzas, ou se lança ao mar com marinheiros e pescadores. Sente, além disso, a emoção de solidarizar-se com os pobres e necessitados... O artista cinematográfico é capaz de tocar cada uma das teclas do grande órgão da humanidade (FITCH, 1910 apud STAM, 2006, p. 40).

O cinema de horror funciona como “cartase programada”, purga nossos medos em segurança. Para Luiz Nazário, em entrevista concedida a revista Superinteressante, “o monstro foi banalizado pela indústria cultural e deixou de (...) ser índice de transgressão, de porta-voz da diferença. O monstro já foi uma metáfora do *outsider*; hoje é um objeto de consumo” (NAZÁRIO, 2008).

No horror pós-moderno desintegram-se os valores, monstros e homens se confundem. Às vezes, somos incautos, por isso entramos na casa do diabo, assim como sentamos para ver um filme de horror e aguardamos a sua revelação. A espera, porém, demora, eterniza-se. Porque ele apenas se mostra quando (nos) olhamos no espelho, ou vemos um monstro humanizado na tela.

[...] também vamos ao cinema por outras razões: para confirmarmos (ou questionarmos) nossos preconceitos, para nos identificarmos com as personagens, para sentirmos emoções e “efeitos subjetivos” intensos, para imaginarmos uma outra vida, para experimentarmos prazeres cinestésicos, para sentirmos glamour, erotismo, carinho e paixão (STAM, 2006, p. 267).

Somos seres desviantes de qualquer norma convencional. Segundo a teologia cristã, começamos com o pecado e não paramos de pecar. Fomos e somos monstros. A simples tentativa de eliminar um monstro não resolve qualquer problema.

Se na antiguidade os monstros incutiam medo e respeito, hoje, quando vemos um monstro sofrendo não estamos nos identificando com ele, mas assimilando sua situação. A estranheza do que não é familiar é a chave para entender tudo aquilo que nos assusta e também nos fascina. Stephenie Meyer, autora da série literária *Crepúsculo* (*Twilight*, 2005), cita por qual motivo os monstros deixaram de ser perigosos sem perder o charme sobrenatural: “Eles são atraentes porque fazem aflorar aspectos ocultos do desejo e do instinto. São fascinantes porque geram medo e desejo a um só tempo”¹⁹. Para o repórter da revista *Época*, Danilo Venticinquê, a história de amor entre vampiros, lobisomens e humanos parece não desagradar os pais. “Para quem via as filhas se descabelar por astros pop imprevisíveis e atores rebeldes, os monstros também viraram heróis” (2009).

Em vista da presença constante de figuras monstruosas na mídia, surge a necessidade de análise e comparação de fatos do contexto atual do tema com representações anteriores. Nossa pesquisa, tecida com o pensamento complexo, pretende aceitar os laços e a intercomunicação do conceito de monstruosidade com diversos meios de propagação de imaginários. “O método é precisamente a escolha dos fatos” (POINCARÉ apud DELUMEAU, 2009, p. 47).

Se a realidade transborda por todos os lados das nossas estruturas mentais, o pensamento complexo passa a ser a ligação, a comunicação entre a ciência e a imaginação, o ir e vir constante entre certezas e incertezas, o elementar e o global. Mobilizaremos o todo, em nossa pesquisa, para tentar evitar a “imbecilidade cognitiva”. “É impossível conhecer tudo do

¹⁹ MEYER apud VENTICINQUE, 2009.

mundo ou captar todas suas multiformes transformações. Mas por mais aleatório e difícil que seja, o conhecimento dos problemas essenciais do mundo deve ser tentado”, segundo Morin (2003, p. 24).

Veremos que o monstro pode ser excesso de presença (GIL, 2006), seres que aparecem em lendas, mitos, folclores, em diferentes culturas. E como excesso de presença, os monstros merecem ser estudados/conhecidos, pois “só conhece o suficiente quem primeiro conheceu o excesso” (BLAKE apud BACHELARD, 1990, p. 69).

Eu me ponho no lugar do Outro, no medo do outro, um outro assimilável. “O imaginário estético é, como todo imaginário, o reino das necessidades e aspirações do homem, encarnadas e situadas no quadro de uma ficção” (MORIN, 1997, p. 120). A realidade só é e será realidade se for tecida no imaginário, pois traça linhas identificatórias com nossas sombras, nosso *eu* que apreciamos na escultura, pintura ou cinema.

Cada indivíduo é um ser único em sua forma de pensar e agir, com suas experiências e concepções dos mundos que o rodeiam. Cada um tem sua própria história de vida condicionando suas motivações, interesses e afetos. Há desacordo de teorias que possam entender os afetos, medos e fascínios, pois supor que os mesmos estímulos causem as mesmas reações em todo ser humano é menosprezar a individualidade e a alteridade. Cada um reage de maneira diferente a estímulos semelhantes, uma vez que cada indivíduo é constituído de subjetividade. O imaginário varia de pessoa para pessoa em função do seu contexto cultural, do modo como se vê na sociedade, como se vê no mundo e como se projeta. Tudo é nó e conexão no tecido imaginal.



TERATOMIDIOGRAFIA-TERATOICONOGRAFIA

PARTE 1: CONVITE À MONSTRUOSIDADE

“Só se pode estudar aquilo com que primeiro se sonhou”.

(Gaston Bachelard)²⁰

1. Chamando todos os monstros

Para se entender a representação da monstruosidade é preciso citar os principais marcos históricos ocidentais (Tabela 1), aqui escolhidos, para compreendermos a interação do monstruoso com diferentes momentos históricos da humanidade e as possíveis reverberações. Os monstros nascem como corporificação de um certo momento cultural de uma época²¹, de um sentimento e de um lugar.

Os marcos/eventos foram escolhidos após várias leituras sobre a presença de representações monstruosas, o medo, o mal, o estranho em diversas literaturas. Primeiramente, decidimos quais as épocas históricas da humanidade seriam caminhos de investigação. Em seguida, observamos fatos relevantes de momentos sociopolíticos, econômicos, religiosos, culturais de sociedades que dominavam (cada sociedade em seu momento de esplendor histórico) o mundo ocidental e fizemos alguns recortes históricos de

²⁰ BACHELARD, 1994, p. 28.

²¹ Compartilho a definição de Jeffrey Jerome Cohen nas notas de seu artigo “A cultura dos monstros: sete teses” (2000, p. 55) sobre a palavra *Zeitgeist* usada como “fantasma do tempo”, espírito incorpóreo que estranhamente incorpora um “lugar” (ou série de lugares, como a encruzilhada que é um ponto de *movimento* em direção a um incerto outro lugar). Diferentes culturas têm diferentes *Zeitgeist*, como têm diferentes eras e diferentes localizações geográficas.

momentos os quais os monstros surgiam, apareciam, desapareciam, reapareciam como outra figura monstruosa.

É necessário fazer algumas considerações sobre as características das religiões politeístas e nas variadas entidades extra-humanas que, em conjunto com os deuses, participam da construção do quadro mítico, que está na base de nossa pesquisa.

Tabela 1 – Marcos históricos ocidentais

Períodos Históricos	Marcos Históricos
<p>Idade Antiga (4000? a.C até 476 d.C)</p> <p>Antigo Oriente Próximo</p> <p>Antiguidade Clássica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Egito: poder político e religioso dos Faraós, politeísmo, vida após morte, mumificação, panteão egípcio, práticas mágicas, mitologia egípcia. • Mesopotâmia: transição do nomadismo ao sedentarismo, técnicas agrícolas, escrita cuneiforme, templos religiosos, chamanismo, trato com os mortos e enterramento dos corpos, os deuses (benéficos e maléficos), mitologia mesopotâmica, poder político, primeiros impérios. Principais povos mesopotâmicos: sumérios, acadianos, babilônios, assírios. • Império Persa: Evolução Política (Ciro, Dario), satrapias, Zoroastrismo • Civilização Fenícia: Navegações, comércio, alfabeto. • Grécia: Hesíodo, história e mitologia grega.
<p>Idade Média (476- 1453 d. C)</p>	<p>Queda do Império Romano do Ocidente (476 d.C) Invasões Bárbaras, Inquisição, Peste Negra.</p>
<p>Idade Moderna (1453-1789 d.C)</p>	<p>Navegações, Renascimento, Reforma Protestante, modo de produção capitalista, Iluminismo.</p>
<p>Idade Contemporânea (1789 d.C- atualidade)</p>	<p>Criação do cinema, avanços tecnológicos, conflitos armados, conflitos socioculturais</p>



Levaremos em consideração um repertório variado de questões para se alcançar um estudo abrangente sob aspectos diversificados: O que é o monstro? Porque o monstro surge? Qual a sua finalidade? Porque sentimos medo dos monstros? Qual a função cultural dos monstros? Nós temos uma

habilidade inesgotável de imaginar, de criar seres e depois colocá-los para agir.

Monstros são aqueles seres que pretendem provocar a sensação de desconforto, medo, sentimento que proporciona um estado de alerta, “uma relação de estranheza entre nós e o mundo que nos cerca” (JEHA, 2007, p. 07).

Do latim temos o vocábulo *mōnstrō* (*monstrum*, com perda do sentido religioso), mostrar (a alguém um caminho, um objeto), indicar, designar; fazer ver, fazer conhecer, dar a conhecer; prescrever, advertir, aconselhar, denunciar, acusar. Já o substantivo *mōnstrum* tem como definições: prodígio, fato prodigioso (que é uma advertência dos deuses); tudo o que não é natural, monstro, monstruosidade; atos monstruosos; desgraça, flagelo, coisa funesta; coisa incrível, maravilha (*monstra narrare*)²². *Mōnstrifer* (que produz monstros, monstruoso, horrível) e *mōntrificus* (monstruoso, sobrenatural) são os adjetivos latinos para monstruoso.

Segundo o minidicionário da língua portuguesa as definições de monstro e monstruoso são:

Monstro (*sm*). 1. Corpo organizado que apresenta, parcial ou totalmente, conformação anômala. 2. Ser, mitológico ou lendário, de conformação extravagante. 3. Indivíduo que causa pasmo. 4. Pessoa cruel ou horrenda.

Monstruoso (*ô*) adj. 1. Que tem conformação de monstro. 2. Enorme, extraordinário. 3. Que assombra pela grande perversidade. 4. Feio em demasia (FERREIRA, 2009, p. 470).

O escritor e filósofo francês Jean Chevalier (1906-1993) no *Dicionário de Símbolos* (2007), afirma que o monstro simboliza nossos “ritos de passagem”, onde está o monstro está o tesouro (sinal do sagrado), pois são raros os tesouros — diamantes, pérolas, vias de riqueza, glória, conhecimento, saúde, imortalidade — que não sejam guardados por monstros e não necessitem de atos de bravura e heroísmo. O monstro, como símbolo de ressurreição, devora o homem velho para que nasça o novo. Necessidade de regeneração. “O monstro está presente para provocar ao esforço, à dominação do medo, ao heroísmo” (p. 615). O monstro como a imagem de um certo eu que é preciso ser vencido para desenvolver um eu superior.

Para o filósofo português José Gil (1939), a etimologia da palavra “monstro” tem uma relação com o olhar. Gil afirma, em sua obra “Monstros”, que existe uma tendência difundida

²² *Monstra narrare* é contar prodígios, contar coisas maravilhosas, segundo Marcus Tullius Cicero (106 a.C. – 43 a. C.), escritor, orador, filósofo, político e advogado romano.

entre os autores em associar “monstro” com *monstrare* e traduzir o verbo por “mostrar” ou “indicar com o olhar”. Segundo o historiador francês Scipion du Pleix (1569-1661), “os monstros foram assim chamados por antífrase e sentido contrário à palavra, porque se mostram e vêem raramente” (1607, p. 335 apud GIL, 2006, p. 73). Para o lingüista estruturalista francês Émile Beneviste (1902-1976) a etimologia de *monstrum* tem a ver com o sentido de *moneo*²³ (advertir):

Se, portanto, de *monstrare* chegarmos a *monstrum* para encontrar o sentido literal, suprimido pela religião, verificamos que *monstrum* deve ser entendido como um conselho, uma “advertência” dada pelos deuses. Ora, os deuses exprimem-se através de prodígios, sinais que confundem o entendimento humano. Uma “advertência” divina toma o aspecto de um objeto ou de um ser sobrenatural (1969, p. 257 apud GIL, 2006, p. 73).

Monstro pode ser qualquer coisa fora do curso normal da natureza, pelo qual os deuses indicam que alguma calamidade está prestes a se abater sobre os homens. A monstruosidade pode muitas vezes tornar-se mau sinal.

Teremos a figura do monstro, especialmente, quando algo for estranho, antinatural; pessoas, animais ou coisas horríveis. O monstro também pode ser uma pessoa de forma ou atitudes hediondas. Assim, em geral, qualquer coisa estranha, incomum, extraordinária, singular, maravilhosa, um prodígio maravilhoso, é nomeada “monstro/monstruosidade”.

Para Empédocles (490 a.C - 430 a.C), os animais surgiam com órgãos separados e iam se combinando (aleatoriamente). Porém, algumas vezes, o quebra-cabeça da natureza criava monstros (homem com asas, rabos, chifres) (apud ALMEIDA, 2010, p. 30).

O monstro é tanto assombroso quanto maravilhoso, ou seja, o monstro é um portentoso²⁴, um ser que habita a Natureza, criado por esta e por Deus²⁵. A palavra *portentum* (latim) tem como definições: presságio (sobretudo maléfico), prodígio, sinal miraculoso; maravilha, monstruosidade; monstro; homem perigoso, flagelo.

²³ *Monēta* (“fazer pensar, fazer lembrar”, latim) originou a palavra *monie* (francês arcaico) que originou a palavra *monioie* (inglês arcaico). O substantivo feminino *moneta* também era o nome que os romanos davam à *Mnemosine* (memória e mãe das musas) e também é o epíteto de Juno por ter prevenido os Romanos de um tremor de terra. Esta vem do verbo *monēō* (advertir, avisar, lembrar, instruir, predizer, ensinar, punir, castigar). A raiz de *monēō* é *men-*, que leva a *memini* (lembrar-se, ter em vista). *Mens*, que também se origina de *men-*, pode significar mente, coração, alma. *Mens* era a deusa romana do pensamento, e também tem ligações com Minerva (Atenas romana), deusa da sabedoria, reflexão, artes, ciências, poesia e tecelagem (SAMUELS, 2002, p. 174).

²⁴ Umberto Eco (1932), na obra *História da Feiúra* (2007), cita a sensibilidade do mundo clássico aos portentos e prodígios (signos de iminente desgraça e acontecimentos extraordinários). Na Bíblia cristã, presente no Velho Testamento, “Salmos” (capítulo 105), temos a descrição de prodígios (conversão de água em sangue, chuva de fogo, enxame de gafanhotos).

²⁵ Para José Gil, os monstros são “criações estranhas da Natureza e de Deus”, sabendo que a Natureza inteira está dividida em dois espaços, “o da ordem (sagrada ou profana) e o do maravilhoso, do desconhecido, do inesperado” (2006, p. 35).

Os monstros são raramente vistos e isso os torna seres extraordinários (fora do habitual, do comum, da ordem). Mas quando alguém diz ver um monstro, este se torna um “laço de comunicação social particular”, uma diferença feita carne (GIL, 2006, p. 74).

Os monstros não são seres criados *ex nihilo*²⁶, são seres que surgem em épocas de crise, por meio de fragmentação e recombinação de elementos culturais, é uma incorporação do que está fora dos padrões, fora dos portões da normalidade, habitando fronteiras, margens.

Todo monstro constitui, dessa forma, uma narrativa dupla, duas histórias vivas: uma que descreve como o monstro pode ser e outra — seu testemunho — que detalha a que uso cultural o monstro serve. O monstro da proibição existe para demarcar os laços que mantêm unido aquele sistema de relações que chamamos cultura, para chamar a atenção — uma horrível atenção — as fronteiras que não podem — não *devem* — ser cruzadas (COHEN, 2000, p. 42-43).

A monstrosidade (ou o monstro) é a metáfora que usamos para referir o mal transposto para o reino estético, das sensibilidades e emoções. Os homens precisam de monstros para se tornarem mais humanos, para pensar sua própria humanidade. Pedimos aos monstros que nos inquietem, que nos provoquem vertigens, que abalem nossas certezas (GIL, 2006).

A repugnância e o encantamento que os monstros exercem sobre nós atravessam décadas/séculos. Os monstros são as representações dos nossos medos e perigos presentes na experiência humana. Todos expurgamos nossos medos e, as vezes, nossos medos ganham forma. Há gerações e gerações aprendemos a temer os monstros. “O monstro, em sua irrupção, era considerado como signo anunciador e precursor de acontecimentos destinados, por decisão transcendente, a revolucionarem a ordem do mundo e da História” (NAZÁRIO, 1998, p. 43).

Vivemos e sentimos a dimensão trágica do encontro com a alteridade. O outro me é estranho, pois não é meu reflexo. O encontro deve ser inesperado, como o encontro de um monstro com um humano. “Se não esperas o inesperado, não o encontrarás” (HERÁCLITO apud MORIN, 2001, p. 50).

²⁶ Não é fácil a noção de criação *ex nihilo* (criação do nada) — *Ex nihilo nihil fit* (Do nada, nada advém). Para Parmênides, apenas o Ser é; o Não-Ser (o Nada) não é. “O Ser sempre foi (onde ‘sempre’ não significa ‘todo o tempo’, mas antes eternamente)”. Os epicuristas tinham como princípio que nada surge do nada. Os autores cristãos, é claro, rejeitavam o princípio epicurista, pois acreditavam/acreditam que o mundo foi criado por Deus (FERRATER MORA, 1994, p. 952). Luiz Nazário afirma que o monstro é um “Vazio que tende ao Pleno e um Pleno que tende ao Vazio, uma vez que seu destino entre os homens é ser por eles perseguido, capturado e destruído, depois de persegui-los, capturá-los e destruí-los” (1998, p. 16-17).

Para Sigmund Freud (1856-1939), em *O mal-estar na cultura*²⁷ (2010), a maior fonte de nossos sofrimentos se encontra em nossos relacionamentos. Mas sem este outro, um inferno corporificado, não haveria mundo humano. Todo desejo nasce de uma falta, de um sofrimento. Se esperamos ansiosos por mais uma representação da monstruosidade, é porque sentimos falta de olhar curiosamente a alteridade, fato ou estado de ser outro; definição do sujeito em relação a um outro.

Se no passado o outro era de fato diferente, distante e compunha uma realidade diversa daquela de meu mundo, hoje, o longe é perto e o outro é também um mesmo, uma imagem do eu invertida no espelho, capaz de confundir certezas, pois, não se trata mais de outros povos, outras línguas, outros costumes. O outro hoje é próximo e familiar, mas não necessariamente é nosso conhecido (GUSMÃO, 1999, p. 44-45).

O estranho é um não-eu, uma exterioridade absoluta; assim, ele “não hesitará em me prejudicar, caso tenha oportunidade” (FREUD, 1976, p. 131). Quando este estranho não nos prejudica, começamos, assim, a amá-lo como a nós mesmos, amando o nosso próximo como ele nos ama. A perseguição movida pelos monstros é uma perseguição interior. Devemos amar o nosso próximo como a nós mesmos, pois é o outro que nos socorrerá no desamparo estrutural de nosso ser. As prostitutas, os loucos, os pobres, os marginalizados, os homossexuais, os ladrões eram considerados (alguns ainda o são) monstros que deveriam ser repudiados.

O filósofo alemão Friedrich Nietzsche (1844-1900), em *O crepúsculo dos ídolos*, afirma que “os antropólogos entre os criminalistas dizem que o criminoso típico é feio: *monstrum in fronte, monstrum in animo* [monstro na face, monstro na alma]” (2006, p. 07). Fomos educados a repudiar o que é diferente, feio. Porém, quando nos entendemos por seres pensantes tomamos noção que as belezas singulares nunca estão livres da noção de escória e de impureza. O feio torna-se parte do belo, o feio existe ao lado do belo.

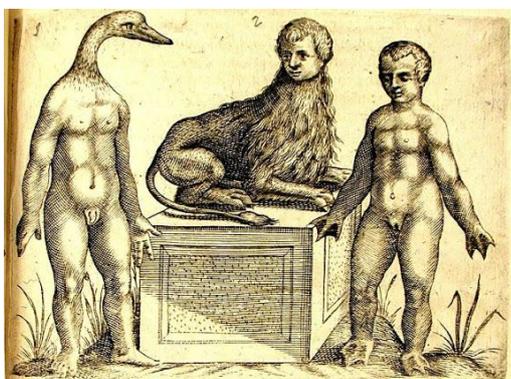
O belo tem apenas um tipo; o feio tem mil (...). O que chamamos o feio, ao contrário, é um pormenor de um grande conjunto que nos escapa, e que se harmoniza, não com o homem, mas com a criação inteira. É por isso que ele nos apresenta, sem cessar, aspectos novos, mas incompletos (HUGO, 2010, p. 36).

²⁷ *Das Unbehagen in der Kultur* foi escrito em 1929 e publicado em 1930, o texto dá continuidade ao ensaio *O futuro de uma ilusão* (*Die Zukunft einer Illusion*, 1927).

A monstruosidade não nos é estranha. Alguns nem são feios por defeitos da natureza, mas por desarmonia das feições. O filósofo alemão Johann Karl Friedrich Rosenkranz (1805-1879) na obra *Aesthetik des Hässlichen*²⁸ (1853), afirma:

En la formación de nuestro juicio estético se insinúan muchos elementos engañosos, en parte porque tendemos a la costumbre de considerar bello a um tipo y feo a la desviación del mismo. [...] el reino de lo feo es tan grande como el reino de los fenómenos sensibles em general. [...] la beleza necessita de la fealdade. Del fondo oscuro de lo feo sobresale com mayor brillantez la imagen pura de lo bello. (1992, p. 67-80).

Jean-Paul Sartre (1905-1980) escreveu sobre sua infância em *As Palavras* (1964), narrando que o espelho lhe prestava grande auxílio. O escritor existencialista se encarregava de informar ao espelho que o pequeno Sartre era um monstro: “O espelho me ensinara o que



Híbridos Humanos (1616), Fortunio Liceti (1577-1657).

eu sabia desde sempre: eu era horrivelmente natural. Nunca mais me refiz” (SARTRE, 1964 apud ECO, 2007, p. 300).

Por qual motivo o monstro é útil? Porque é na sua fealdade que encontramos o prazer. “Para certos espíritos mais curiosos e entediados, o gozo da feiúra, provém de um sentimento ainda mais misterioso, que é a sede do desconhecido e gosto do horrível” (BAUDELAIRE, 1846 apud ECO, 2007, p. 352). E é esta sede do desconhecido

que faz a representação da monstruosidade persistir e existir por séculos. Temos sede, mas também medo do desconhecido, medo do estranho²⁹, do monstro, do inquietante.

Para H. P. Lovecraft, o escritor norte-americano de fantasia e horror, “a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido”. O que nos era exterior, que acontecia ao nosso redor, era assimilado pelos povos em formas de representações monstruosas³⁰. Se havia guerras, depressões, falências, conflitos, perseguições, lá estava o monstro representando nossos medos. Criado a

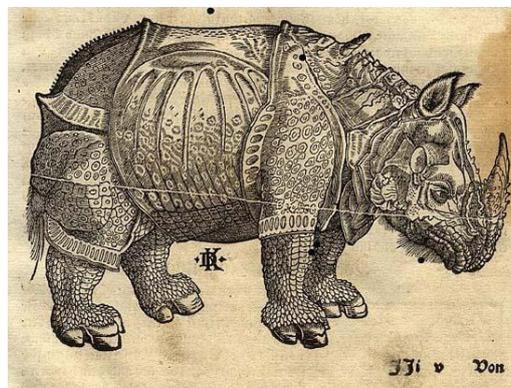
²⁸ Em português, “A estética do Feio”. Iremos usar a versão em espanhol da obra de Karl Rosenkranz (*Estética de Lo Feo*, 1992).

²⁹ Freud, em *O mal estar na cultura*, usa a palavra alemã *Unheimlich* (estranho, sinistro) como sendo algo procedente da psique humana do indivíduo e que é, segundo definição do filósofo idealista Schelling (aprovada por Freud), “tudo aquilo que deveria ter permanecido em segredo e oculto veio à luz” (2010, p. 25).

³⁰ Tais representações, possivelmente, seriam criadas e transmitidas oralmente, ritualmente (incorporação em seres inumanos), em forma de desenhos em cavernas, pinturas, esculturas, literaturas, fotografias, representações imagéticas, entre outras.

nossa barbárie e semelhança, o monstro era o que era a sociedade, quase como nós, por todos os lados. Os monstros rememoram nossa animalidade, por isso nos fascinam.

Por que sentimos medo dos monstros? Os seres humanos já foram “superprimatas num planeta minúsculo” (MENCKEN apud HOEBEL, 2006, p. 79), foram presas, mas com a curiosidade e o desenvolvimento cerebral³¹ tornaram-se *Homo sapiens*, seres pensantes. No período pré-histórico a natureza dominava as ações do *Homo*. Feras famintas transformavam homens primitivos em carne³², alimento. Passamos de antropóides dominados pelo instinto a seres humanos adaptáveis culturalmente. O desenvolvimento humano foi



The Rhinoceros. “Cosmographia” de S. Münster (1598). David Kandel (1520-1592).

“biológico e cultural” (HOEBEL, 2006, p. 77). Tinham fome, caçavam. Tinham frio, esfolavam. Produzir fogo, produzir armas, aprimorar artigos de caça, pintar em rochas; arte rupestre, pintar o corpo e o rosto; celebrar, invocar ancestrais, amedrontar espíritos ruins, monstros, nossos medos.

A cultura está apinhada de animais que não tem equivalentes exatos na natureza. Uma fauna de monstros, prodígios e maravilhas imensa e de mentirinha serpenteiam e enxameia e assalta todas as artes, como se o mundo natural fosse de certa forma deficiente. É preciso perguntar: **qual é o fim dessas criaturas imaginárias? Elas são realmente substitutas para animais comuns ou tem seus próprios propósitos? O que são elas, de onde vêm e o que fazem aqui?** (...) Nosso medo noturno de monstros, provavelmente tem suas origens nos princípios da evolução de nossos ancestrais primatas, cujas tribos foram desbastadas por horrores cujas sombras continuam a elicitar nossos gritos de macacos em teatros escuros. (SHEPARD, 1997, p. 275 apud QUAMMEN, 2007, p. 238, grifo nosso).

Os monstros são a própria representação dos medos e perigos presentes na experiência humana, em nosso processo evolutivo. Todos nós expurgamos nossos medos e, às vezes, eles ganham forma iconográfica. “Para o homem normal, os monstros são, antes de mais nada, formas diferentes dele mesmo” (KAPPLER, 1986, p. 132). Os monstros são seres nascidos da imaginação humana, mas mesmo tendo um aspecto assombroso, sobrenatural, e que se

³¹ O cientista britânico Robert Winston (1940) realizou pesquisa, em sua obra *Instinto Humano*, sobre a curiosidade humana e o cérebro em desenvolvimento (2006, p. 78-115).

³² Na contracapa de *Monstro de Deus: feras predadoras: história, ciência e mito* (2007), do cientista norte-americano David Quammen (1948), encontramos a seguinte afirmação: “Uma coisa é estar morto, outra coisa é ser transformado em carne. A idéia de sermos devorados evoca em nós terror profundo”.

acredita não terem uma forma física muito agradável, passaram de seres odiosos a seres amados³³.

³³ Monstros presentes no universo cultural que serviam para amedrontar humanos, hoje enfeitam quartos infantis, ilustram camisetas e são tatuados em corpos: são sereias, vampiros e caveiras, respectivamente.

PARTE 3: MONSTROS NA ANTIGUIDADE OCIDENTAL OU CLÁSSICA

3. Beleza disforme de seres monstruosos



Gustave Moreau

“Mas eu sou um enigma para a esfinge e, no entanto não a devorei. Decifra-me, disse eu à esfinge. E esta ficou muda” (Clarice Lispector)

O que seria da mitologia greco-romana, da ascensão dos deuses, dos feitos heróicos, sem a parte infeliz¹⁵⁴ da família, as “ovelhas negras”¹⁵⁵? Sem os monstros; os deuses ctônicos, os seres maléficis, seres banidos, castigados, vingativos, os deuses monstruosos e terríveis; motivo do mais desgraçado horror, aqueles não-nomeáveis, não ditos, os seres nefandos da “Teogonia”¹⁵⁶ de Hesíodo, como poderíamos explicar a maldade, o lado sombrio do homem, o *unheimlich* (estranho, sinistro)¹⁵⁷, o diferente, o *demens*?

Edgar Morin, ao falar do homem imaginário, caracteriza o homem (*Homo*) como fabricante de instrumentos (*faber*), racional e “realista” (*sapiens*), mas também “produtor de fantasmas, mitos, ideologias, magias” (*demens*) (MORIN, 1997, p. 14).

Não podemos esquecer que o homem é “animal sepeliens” (animal sepultante), animal que enterra o corpo de algum defunto (CANASTRA, 2007). *Sepeliens*, palavra do latim para “sepultar”, “enterrar”. Palavra usada também para o ato de esconder ou encobrir algo de modo que não se veja, não se conheça ou não se ouça – *Sepeliré*. Quando enterramos, não queremos que volte para nós. Pode ser um defunto ou nossos medos. Porém, os medos voltam em forma de monstros (e mortos podem ganhar vida nas histórias e filmes).

¹⁵⁴ No romance *Ana Karenina* do escritor russo Leon Tolstói (1829-1910), publicado entre 1873 e 1877, temos a frase que abre o primeiro capítulo: “Todas as famílias felizes se parecem entre si; as infelizes são infelizes cada um à sua maneira” (1995, p. 04).

¹⁵⁵ No primeiro volume da obra “Os Animais e a Psique”, a ovelha negra é o animal que se “desgarra do seu destino comum, do rotineiro, do habitual”. Em uma família, o indivíduo chamado de ovelha negra é aquele que não se comporta como os outros do “rebanho”. A ovelha negra, ainda hoje, é associada ao demônio (geralmente uma representação maléfica cristã), “as forças do mal, aos deuses telúricos” (RAMOS, 2005, p. 65-67).

¹⁵⁶ Estudo e tradução do professor em língua e literatura grega, Doutor Jaa Torrano.

¹⁵⁷ De acordo com o teórico e tradutor Márcio Seligmann-Silva (1964), no prefácio “A cultura ou a sublime guerra entre Amor e Morte” presente na obra freudiana “O mal-estar na cultura”, um dos sentidos do *unheimlich* é provocar mal-estar (*unbehagen*). O que era estranho, que deveria ter permanecido em segredo e oculto em nossa cultura e humanidade, resolve vir à luz causando mal-estar (2010, p. 25).

Enfrentar monstros é superar medos. É enfrentar a esfinge e deixá-la muda. Segundo Lutz Müller (1997, p. 93), as “figuras amedrontadoras da fantasia humana” (demônios, diabos, bruxas, divindades más, figuras horrorosas e monstros) causam medos e sensações de perigo à personalidade humana. Os medos representados em todos os tempos e em todas as culturas são arquetípicos, “são experiências universais básicas que determinam a vivência e o comportamento do indivíduo, tanto no presente como no futuro”.

Os mitos dos gregos antigos foram, em um estado de fluxo, em mutação constante, passados de boca em boca e recontados de diferentes maneiras por autores de épocas sucessivas. Iremos analisar na mitologia greco-romana a história dos seres monstruosos, observando como eles evoluíram ao longo do tempo e passaram a ser representados de diferentes maneiras por diferentes autores em diferentes gêneros e meios.

Não iremos narrar os feitos dos heróis (Jasão, Hércules, Teseu, Odisseu), nem a “virtude”¹⁵⁸ dos deuses olímpianos. Pelo contrário, nosso intuito é mostrar o lado “oposto” dos deuses, o lado sombrio primordial e ctônico, dos Titãs; a beleza disforme da raça monstruosa; alguns deuses menores causadores de aversão aos gregos, o mundo inferior, a região dos sonhos, fazendo as devidas ligações com os monstros (já revelados) do Antigo Oriente Próximo. “O oposto é conveniente, pois é das diferenças que nasce a mais bela harmonia”¹⁵⁹.

O conceito de “raça” será aplicado aos monstros, pois alguns (Centauros, Górgonas, Erínias, Harpias, entre outros) possuem características físicas semelhantes, transmitidas por hereditariedade, embora as características possam variar de um ser para outro (FERREIRA, 2000, p. 578). José Gil fala de “raças fabulosas” quase simbólicas e quase reais (GIL, 2006, p. 55).

Para entender a monstruosidade presente na cultura grega, teceremos uma teia de “realidades imaginárias e mitológicas” que, segundo Morin, é um aspecto fundamental da realidade humana (MORIN, 2003, p. 19). Pensar a raça monstruosa é pensar a humanidade, afirma José Gil (2006, p. 55).

Iremos mergulhar por concepções estéticas¹⁶⁰ ligadas ao *pathos* (sensação). Analisaremos a *aisthesis* (percepção) monstruosa grega para compreender que todas as

¹⁵⁸ Na mitologia grega os deuses tudo podiam: roubavam belas mulheres, assediavam heróis, geravam discórdias, guerras, doenças. O panteão grego representava o povo grego, igualmente “virtuoso” ou “vicioso”, com uma moralidade questionável (ROBIN, 1947 apud NOVAES, 2009, p. 15).

¹⁵⁹ Aristóteles em “Ética a Nicômaco” (ARISTÓTELES apud SPINELLI, 2006, p. 115).

¹⁶⁰ Tentaremos, entre monstruosidades, inserir análises filosófico-estéticas sobre beleza (matéria, forma), mimese, prazer e dor (*pathos*), beleza/bondade (*kallocatathia*; belo/bom/verdadeiro), feio (física e moral), cômico, o sublime.

representações monstruosas que nos cercam, tem, assim como os espíritos das cerimônias de candomblé, existência real, “(...) essa existência é-lhes conferida pela comunidade dos crentes, pela fé, pelo rito” (SILVA, 2003, p. 19).

Dizemos não acreditar em bruxas, mas lhe damos existência em nossa cultura através da moda, filmes, festas. Uma vez que os monstros existem, são capazes de nos possuir, dominar, subjugar, amedrontar, fascinar, e são essas as relações particulares que nutrimos com eles ou com nosso imaginário. Damos vida as nossas idéias e são estas que indicam nosso comportamento¹⁶¹.

3.1 De daemons e raças

Os gregos concebiam o mundo como mito, um espelho no qual se viam, uma tentativa de explicar *como e por que* as coisas aconteciam, um “teatro da vida ou o espelho do mundo” (FOUCAULT, 1999, p. 33). Os deuses gregos foram representados segundo a imagem do homem (antropomorfismo) e havia algumas divindades e seres teriomórficos (forma animal).

Os deuses são subpessoais e suprapessoais ao mesmo tempo. Deuses-animais não são seres irracionais deificados: são expressões da meta suprema do homem, simbolizada em várias formas de vitalidade animal. Esta vitalidade animal representa uma vitalidade transumana, divina-demoníaca. O caráter subumano-super-humano dos deuses mitológicos é um protesto contra a redução do poder divino à proporção humana. Quando este protesto perde sua eficácia, os deuses tornam-se homens glorificados em vez de deuses (...). Portanto, a religião imagina personalidades divinas cujas qualidades interrompem e transcendem sua forma pessoal em todos os aspectos. Elas são personalidades subpessoais ou transpessoais, uma combinação paradoxal que reflete a tensão entre o concreto e o supremo na meta final do homem e em todo tipo de idéia de deus (TILLICH, 1967 apud BIERLEIN, 2004, p. 23).

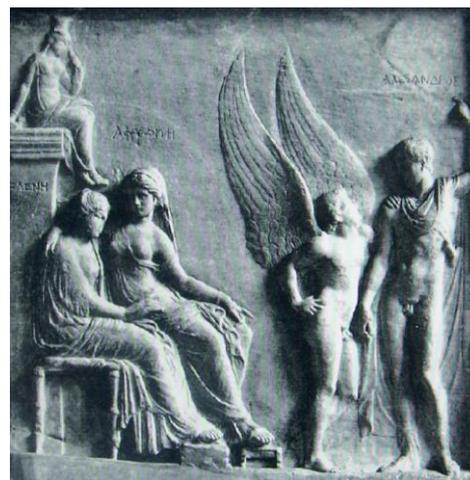
A Grécia possui um relevo montanhoso, ao sul da Península Balcânica, cercada pelas águas do mar Egeu (costa oriental), Jônico e Adriático (costa ocidental). Montanhas, cavernas, águas profundas escuras, lugares inóspitos e frios, mas propícios a morada de monstros, criaturas medonhas, raças criadas em lugares obscuros; molhados, profundos. “As trevas da caverna retêm nelas o grunhido do urso e o respirar dos monstros. Mais ainda, as trevas são o próprio espaço de toda dinamização paroxística, de toda a agitação” (DURAND, 2002, p. 92).

¹⁶¹ São os produtos (idéias) que nos produzem (comportamentos, sujeitos). “Produzimos a sociedade que nos produz”. Ver *Para navegar no século XXI*, de Juremir Machado da Silva (Org.).

Adentraremos as moradas dos nefandos para gritarmos seus nomes e, assim, revelarmos suas presenças “de seres geradores de elos e contatos, promotores de vínculos, responsáveis por caminhos” (CASTRO, 2005, p. 55-56).

Por medo, os humanos se unem, criam vínculos para se protegerem do mal, criam rotas de fuga para longe das forças malignas. Porém, antes de descermos ao *Hades* (morada dos mortos, mundo subterrâneo) para encontrarmos *Hades* (deus do submundo)¹⁶², devemos pedir ajuda e licença aos *daemons* gregos.

De acordo com Robert T. Mason, autor de *The divine serpent in myth and legends*, os *daemons* (*daemonae*) gregos eram os invisíveis seres divinos que foram distribuídos por *Zeus*, para cada deus e todo ser humano importante, tornando-se uma espécie de criatura guardiã responsável por dar bons conselhos e guiá-los (deuses e humanos) adequadamente. “Os *daemons* poderiam aparecer como um belo rapaz ou uma sábia serpente” (1999, p. 19, tradução nossa). Era por meio do *daemon* que a comunicação entre deuses e mortais era possível. “É o *daemon* quem conduz as preces humanas até os deuses e a vontade dos deuses até os mortais” (natureza mercurial do *daemon*) (MACK, 2010, p.32). *Daemon* também é a nossa voz interior. Para Heráclito, o caráter (o *ethos*) do homem é o seu deus ou seu daímôn (sua voz interior) – *ethos anthropou daimon* (apud SODRÉ, 2006, p. 83). Os homens são responsáveis por seus atos.



Os gregos chamavam-lhe *daimon*, o interior do homem; no Egito estava expresso no conceito da *alma-Ba*; e os romanos adoravam-no como o “gênio” inato em cada indivíduo. Em sociedades mais primitivas imaginavam-no muitas vezes como um espírito protetor, encarnado em um animal ou um fetiche. (JUNG, 2008, p. 157).

Em “O trabalho e os dias” (2006), Hesíodo coroa¹⁶³ o “mito das cinco raças”¹⁶⁴, abordando o tema da condição humana sobre a terra, observando a *Dikê* (justiça) de *Zeus* e evitando a *Hýbris* (descomedimento). Sobre as **cinco raças**, citamos:

¹⁶² *Haidou* era o genitivo, a forma curta de designar “a casa de Hades”. Mas, por fim, *Hades* acabou também por se referir à morada dos mortos (BELANGER, 2007, p. 195).

¹⁶³ Forma verbal *ekkoryphóso* (coroarei); um discurso coroando o anterior e enriquecendo-o. O mito das cinco raças foi adaptado, por Hesíodo, de mitos paralelos orientais: persas e a “árvore com quatro galhos” (ouro, prata, aço e ferro); entre os judeus (Livro de Daniel), Nelrechadnezzar sonha com uma estátua com cabeça de ouro, peito e braços de prata, ventre e coxas de bronze, pernas de ferro e pés de ferro e argila (HESÍODO, 2006, p.75).

1) a “**raça de ouro**” aparece no reinado de *Crono* (Tempo)¹⁶⁵. Os homens têm “almas despreocupadas e desconhecem penas, miséria, velhice e são afastados de todos os males”, vivendo felizes e, quando morrem, tornam-se *daímones* (gênios) bons¹⁶⁶, cuidam do bem-estar dos homens e velando pela Justiça;

2) a “**raça de prata**” é inferior a “raça de ouro” em feição e espírito. Vivem cem anos (*hekatón*) como crianças e quando atingem a adolescência, morrem. Sofrem dores terríveis por não deterem “o louco excesso (*Hýbris*)” da inexperiência. São seres impuros (não servem, nem sacrificam aos deuses) e *Zeus* os oculta, ao morrerem, sob a terra (*daímones* hipocônicos);

3) a “**raça de bronze**” ocupa-se das obras bélicas, funestas e violentas (*Hýbries*) de *Ares* (deus da Guerra). Têm o coração duro, “são fortes, invencíveis, aterradores”, suas armas e casas são de bronze (desconhecem o ferro), são “mortos anônimos” (*nónymoi*) que vão sem glória para o *Hades*;

4) a “**raça dos heróis**”, criada por *Zeus*, a mais valente e justa. São os semideuses (*hemítheoi*) que ao perecerem habitam, com a alma tranqüila, a “Ilha dos Bem- Aventurados”, lugar de morada dos heróis mortos nas guerras de Tróia e Tebas que ficava nos confins da terra e é conhecido como “Campos Eliseos” (HESÍODO, 2006, p. 85). Os semideuses carecem de poder e influência sobre os vivos (não são dignos de culto);

5) a “**raça de ferro**”¹⁶⁷ recebe dos deuses, na figura de *Pandora*, “dor e fadiga de dia e inquietações à noite”, o bem misturado ao mal, os homens nascem velhos, “os filhos não mais se conhecerão amigos, nem irmãos, nem parentes, nem juramentos”¹⁶⁸. O homem violento (*hýbrin ándra*) e o malfeitor serão honrados, “o covarde ataca o valente com tortuosas palavras, a inveja acompanhará a todos, a Temeridade (*Aidós*) e Respeito (*Nêmesis*) abandonarão os mortais, (...), contra o mal não haverá remédio” (HESÍODO, 2006, p. 78)

Eis aí por que o homem, rico de misérias nesta vida, não obstante se agarra a *Pandora*, “o mal amável”, que os deuses ironicamente lhe enviaram. Se este “mal tão belo” não houvesse retirado a tampa da jarra, em que estavam encerrados todos os males, os homens continuariam a viver como antes, “livres de sofrimento, do trabalho penoso e das enfermidades dolorosas que trazem a morte”. As desgraças,

¹⁶⁴ Alguns autores preferem usar a palavra “Idade” ao invés de “Raças”. Ver *Mitologia Grega* (v. 1), de Juanito Brandão.

¹⁶⁵ Filho Titã caçula de *Urano* (Céu) e *Géia/Gaia* (Terra). *Crono* mutila *Urano*. Ver *Mitologia Grega* (v. 1), de Junito de Souza Brandão.

¹⁶⁶ Também chamados de *daímones* epictônicos (vivem e agem na terra) (HESÍODO, op.cit., p. 79).

¹⁶⁷ Época de Hesíodo (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 171).

¹⁶⁸ Id., op.cit., v.1, p. 172.

porém, despejaram-se pelo mundo; resta, todavia, a Esperança, pois afinal a vida não é apenas infortúnio: compete ao homem escolher entre o bem e o mal. Pandora é, pois, o símbolo dessa ambigüidade em que vivemos (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 178).

Percebemos que na “raça de ouro” os *daímones* eram criações dos homens (descendência nobre) e não de Zeus. Mas quando iam para o *Olimpo* (morada dos deuses), Zeus lhes atribuía uma nobre função: “vigiar as decisões e ações prejudiciais” (HESÍODO, 1972 apud SPINELLI, 2006, p. 112).

Para Hesíodo, os *daemons* eram qualidades superiores da alma humana.¹⁶⁹ Miguel Spinelli, na obra “Questões fundamentais da filosofia grega” (2006), afirma que o *daímôn* é um correlato de *théos* (deus), com as mesmas funções comunicativas (observar decisões e ações humanas). Era a *phrónêsis*¹⁷⁰ (sabedoria) que especificava os *daímônes*. Segundo Hesíodo (2006, p. 29), “da mesma origem nasceram deuses e gregos”. Então entre os deuses e os gregos estão os *daímônes* e a monstruosidade grega. As “forças *daimônicas* (mansas ou furiosas, edificantes ou destrutivas) que se manifestam na Natureza ou no viver”, também se manifestam nos seres monstruosos (pecados da Natureza)¹⁷¹.

Os monstros não são de uma “natureza” distinta da das próprias espécies: Creiamos que as mais estranhas formas na aparência... pertencem necessária e essencialmente ao plano universal do ser; que são metamorfoses do protótipo tão naturais quanto as outras, embora nos ofereçam fenômenos diferentes e sirvam de passagem às formas vizinhas: que elas preparam e dispõem as combinações que as seguem, assim como são dispostas por aquelas que as precedem; que contribuem para a ordem das coisas, longe de perturbá-la. É talvez somente por abundância de seres que a natureza chega a produzir seres mais regulares e com uma organização mais simétrica (ROBINET, 1766, p. 25-28 apud FOUCAULT, 1999, p. 174).

Para Demócrito (apud SPINELLI, 2006, p. 125-126), devemos buscar a felicidade (*eudamonia*), devemos “montar guarda contra o mal ‘*pháylos*’”, para evitar o infortúnio (*kakodaimonia*), convém escassearmos a nossa convivência com os maus, por que junto deles estamos mais dispostos ao vício (*kakíês*). Então, assim, o monstro, Ser infortúnio, deve ser evitado. Nossa intenção ao citar o *daemon* é revelar sua importância na “raça de prata”, como criadora de seres descomedidos, violentos, desgraçados; *daímones* hipocônicos. Hesíodo

¹⁶⁹ Fato percebido tanto na “Teogonia” (1991), quanto na obra “Os Trabalhos e os dias” (2006).

¹⁷⁰ Termo do grego antigo com o qual se concebia uma “qualidade da alma: a prudência, a sagacidade, o juízo sábio”. É o saber aplicado à ação (sabedoria prática). O pensamento se exercita, promove um juízo, aprova ou desaprova, o que leva o interior humano a uma ação (SPINELLI, op.cit. p. 113-114). Ver *Ética a Nicômaco*, de Aristóteles; *A hermenêutica francesa: Paul Ricoeur* (2002, p. 91), de Costança Marcondes Cesar, e *Escritos de Filosofia II: ética e cultura* (1993, p. 124), de Henrique C. de Lima Vaz.

¹⁷¹ “O monstro é um pecado da natureza”(ARISTÓTELES apud NAZÁRIO, 1998, p.9).

narrou a evolução humana de modo inverso (do Ouro: glória, para o Ferro: desgraça) à evolução divina (do Caos até Zeus).



3.1.2 De feios e de monstros na Grécia antiga

“Cada dia tem muitos dias, dia após dia. Caminhamos através de nós, encontrando ladrões, fantasmas, gigantes, velhos, jovens, esposas, viúvas, irmãos-em-amor. Mas é próprio de nós que nos estamos sempre a encontrar”.
(James Joyce)

Faremos o caminho inverso ao de Hesíodo quando narrou a evolução humana em “Os trabalhos e os dias”. Não sairemos do esplendor dourado de Zeus para, rapidamente, mergulhar no infernal rio Estige. Pelo contrário, partiremos de uma massa considerada confusa (Caos) e nadaremos em lugares frios e escuros; caminharemos por lugares estranhos à beleza, morada de monstros), encontraremos feiúra em seres imaginários e personagens históricos, teceremos caminhos por um “tecido terrenal e cósmico” (BOFF, 1998, p. 30)

Quando a razão resolve descansar, os monstros nascem. Francisco Goya (1746-1828) soube dar vazão ao seu subconsciente quando realizou a gravura “El sueño de la razón produce monstruos” (1799)¹⁷². A racionalidade exprime uma condição psíquica de desespero, é como aceitar o que não depende de nós. Uma forma de eliminar a pertinência do sonho é considerá-lo um produto de algo exterior: o que se viu lá fora. Outra possibilidade será ver no sonho, monstros, causadores de pesadelos. A mitologia grega soube representar os mesmos medos de Goya: o medo do estranho, do monstro, do inquietante, do obscuro. Vamos “devanear” noturnamente, segundo proposta de Gaston Bachelard (1884-1962) em sua obra “A poética do devaneio” (1996).

¹⁷² É uma gravura da série “Los Caprichos” do pintor espanhol Francisco de Goya. É a estampa de número 43 de um total de 80, publicadas a partir de 1799.

O sono abre em nós um albergue de fantasmas. Temos necessidade da aurora para varrer as sombras; devemos, a golpes de psicanálise, desalojar os visitantes retardatários e até mesmo desentocar, do fundo de abismos, monstros de uma outra Era, o dragão e a serpente fabulosa, todas essas concreções animais do masculino e do feminino, inassimiladas, inassimiláveis (BACHELARD, 1996, p. 60).

Estamos discorrendo, baseados na *cosmo-teofania*¹⁷³, sobre aquelas formas horrorosas criadas na “massa confusa e informe” do Caos e sobre representação arquetípica¹⁷⁴, simbólica¹⁷⁵ que paira em nosso imaginário coletivo.

Na criação teogônica, “há nítido predomínio do mundo ctônio”, um começo das trevas para a luz. “No princípio era o *Caos* (vazio primordial, vale profundo, espaço incomensurável)”; depois veio *Gaia* (Terra), *Tártaro* (habitação profunda) e *Eros* (Amor). *Caos* deu origem a *Érebo* (escuridão profunda) e *Nix* (Noite). *Nix* gerou *Éter* e *Hemera* (Dia). De *Gaia* nasceram o *Urano* (Céu) e *Pontos* (Mar).

Observamos que o caos não é simplesmente “caótico”, não apresentando conotações de desordem ou confusão. O *Caos* é a representação de uma realidade sombria que será representada, nas genealogias próximas, como a fonte de muito do que é escuro e negativo no mundo. Segundo Leonardo Boff (1938), o caos se mostra generativo e autocriativo:

Ao mesmo tempo, essa ordem é frágil, submetida ao desequilíbrio e à situação de caos. Assim é o caminhar de todas as coisas: ordem-desordem-interação-nova ordem. O caos nunca é absoluto e a ordem, jamais estável. Tudo está em processo permanente e aberto, em busca de um equilíbrio dinâmico. Por isso falamos, com razão, de cosmogênese e de antropogênese. Quer dizer, em gênese do cosmos e em gênese do ser humano. Eles estão ainda em processo de nascimento. Não acabaram ainda de nascer. Não são perfeitos, mas perfectíveis. Esse processo, na medida em que avança, tende a criar mais e mais diversidades e, com isso, a reforçar a complexidade (1996, p. 22).

Adentraremos, agora, na escuridão para criar uma genealogia monstruosa grega. Pedimos licença aos *daímones hypokhthónioi*¹⁷⁶, pois começaremos a perscrutar um mundo de seres de natureza monstruosa ou grotesca que foram separados das divindades da ordem do *Olimpo*.

¹⁷³ Ao aparecimento do mundo e dos deuses (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 16).

¹⁷⁴ Segundo Carl Gustav Jung, os arquétipos são matrizes de comportamento que existem no inconsciente coletivo, desde a mais remota ancestralidade. Figuras e símbolos que representam valores universais, presentes nas várias culturas e que se dá por individuação. O arquétipo como uma possibilidade formal de reproduzir ideias semelhantes. Ver *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*, de C.G. Jung.

¹⁷⁵ Símbolo, do grego antigo *syμβallein* (*sym*, unir; *ballein*, em direção a uma meta), é a união de opostos — algo conhecido, consciente, com algo desconhecido, inconsciente. O símbolo é o elemento (como um monstro que surge) que traz nova luz a uma situação aparentemente sem saída. Ver *O homem e seus símbolos*, de C.G. Jung; *Imagem e Símbolos*, de Mircea Eliade, e *Dicionário de Símbolos*, de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant.

¹⁷⁶ Ou *daímones* hipocetônios, são intermediários entre os deuses e os homens, agindo de baixo para cima (BACHELARD, 1996, p. 171).

Serão observados apenas os seres que vivem nas fronteiras, as margens da normalidade, da beleza, virtude, bondade¹⁷⁷. Começaremos pelo *Caos*, trazendo “o fundo a superfície” e dissolvendo a forma. *Caos* progenitor de todos os tipos de forças negativas e prejudiciais, força criadora, energia prolífica, a “desordem criadora (caos genial)” (DELEUZE, 2006, p. 63).

Em uma análise moderna, “o caos não passa de uma denominação simbólica... O caos simboliza a derrota do espírito humano diante do mistério da existência” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 183). Junto com o *Caos* temos o *Tártaro* (habitação profunda). Sua representação, originalmente, era a de uma remota e segura prisão para divindades banidas¹⁷⁸, sendo totalmente separado do *Hades* (mundo subterrâneo, “lar” para os mortais mortos). No decorrer do tempo, no entanto, a distinção tornou-se cada vez mais difusa e autores, de Platão em diante, usam regularmente *Tártaro* como o nome conveniente para a região de *Hades*, em que os mortos não merecem sofrer punição póstuma.

De acordo com Junito Brandão (1987, v.1,p. 163), o *Tártaro* é a “parte mais profunda, abissal e trevosa” do *Hades*. O *Tártaro* foi ocasionalmente chamado de “pai de filhos sinistros”, como *Typhon* na *Teogonia*; ou de *Echidna* e *Thanatos* (morte) em fontes posteriores (HARD, 2004, p. 23).

O *Caos* deu origem a *Érebos*¹⁷⁹ (escuridão profunda, trevas subterrâneas inferiores) e *Nix* (Noite, trevas superiores). *Nix* é mãe do principal ramo da família do *Caos*, gerando uma sombria ninhada de monstros a partir de si mesma. “[...] entrar na noite é voltar ao inderteminado, onde se misturam pesadelos e monstros, as *ideias negras*. Ela [a noite] é a imagem do inconsciente e, no sono da noite, o inconsciente se libera” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 640). Os filhos e netos de *Nix* não serão apenas figuras míticas de qualquer matéria, mas sim personificações de forças obscuras, destrutivas e negativas dos gregos. “Destruir monstros é destruir as coisas sombrias” (CAMPBELL, 1990, p. 162). Talvez por isso existam tantos heróis na mitologia grega. “O mais justo é o mais belo” (ECO, 2004, p. 37), aquele que combate o feio (*to aischron*), a maldade (*kakia*).

¹⁷⁷ Segundo Deleuze, na obra “Diferença e Repetição”, uma “receita barata para se produzir um monstro é amontoar determinações heteróclitas ou sobredeterminar o animal. É bem melhor trazer o fundo à superfície e dissolver a forma” (2006, p. 36).

¹⁷⁸ Ver *The Routledge Handbook of Greek Mythology*, de Robin Hard.

¹⁷⁹ *Érebos* e *Nix* foram pais de *Hemera* (Dia) e *Éter* (personifica o brilho no ar superior). Para Hesíodo, na *Teogonia*, parece comum que esses seres radiantes tenham nascido em uma família das trevas, pois Noite e Dia, escuridão e brilho são opostos inter-relacionados que se sucedem (1999, p. 36). O cosmo se desenvolve ciclicamente, de baixo para cima, passando das trevas à luz (BRANDÃO, 1987, v. 1, p. 190). A claridade entra no mundo marcando um avanço positivo no desenvolvimento do universo. Ver *Os arquétipos do inconsciente coletivo, O homem e seus símbolos e Símbolos de transformação*, de C. G. Jung.

O mito (do herói) estimula a tomada de consciência da perfeição possível, a plenitude da força, a introdução de luz solar; da beleza, da virtude, da bondade no mundo. Na Grécia, Platão associava beleza à bondade. O termo grego *kalos*, derivava de *kalein*, “chamar, atrair a si”. *Kalos* parecia associado à *agathos* (bom), daí o termo *kalokagathos* (homem exemplar, plenamente realizado). Na Grécia, *to kalon* (belo, bom e nobre) era a oposição a *to aischron* (sujo, feio, vergonhoso). A palavra “sujo”, no contexto da *aesthesis* (percepção), pode ser interpretada como falta de virtude, de beleza, como algo proibido (TARNOPOLSKY, 2010, p. 68).



As Moiras. Alegoria, por Strudwick (1885)

Nix é responsável por tazer libertação das preocupações do dia, bem como *Hypnos*, seu filho. “Percorre o céu, coberta por um manto sombrio, sobre um carro puxado por quatro cavalos negros” (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 191). A *Nix* era creditado poderes proféticos, tendo alguma ligação com oráculos. Com seu irmão *Érebo*, *Nix* teve *Éter* (luz celestial) e *Hemera* (dia). Mas foi por conta própria, sem recorrer a um parceiro (partenogênese), que *Nix* concebeu as forças escuras e negativas e as personificações do mal: *Moro* (Destino); *Tânatos*¹⁸⁰ (a Morte personificada), a pior de todas as forças negativas, pois anula a nossa própria existência; *Hipno* (Sono) é irmão gêmeo da Morte; *Momo* (Sacarismo), a personificação da busca de falhas, que aparece em fábulas e similares como uma espécie de bobo da corte; *Hespérides* (Ninfas do Poente, filhas da Noite¹⁸¹); *Queres* (espíritos de morte e destruição), monstros que aparecem em cenas de batalhas, representadas como gênios alados, vestidas de preto, com longas unhas aduncas para despedaçarem os cadáveres, bebem o sangue dos mortos e feridos; *Moiras*¹⁸² (personificam o destino individual), é a projeção de uma “lei” que os deuses podem descumprir (deuses não podem intervir em assuntos humanos); *Nêmesis* (personificação da justa indignação, punidora do excesso); *Guéras* (a Velhice) e *Éris* (Discórdia).

¹⁸⁰ De acordo com Junito Brandão (1987, v. 1, p. 225-227), o “morrer”, no caso, significa ocultar-se, ser como sombra, uma vez que na Grécia o morto tornava-se *éidolon* (imagem), um como que retrato em sombras, um “corpo insubstancial”. O simbolismo geral da Morte aparece ainda no décimo terceiro arcano maior do Tarô, arcano que não tem nome, como se o treze já lhe conferisse identidade definitiva ou se se temesse nomeá-lo

¹⁸¹ As ninfas não são monstros, mas auxiliam alguns monstros.

¹⁸² Três irmãs que cuidavam do destino de deuses e homens: *Cloto* (“fiar”, segura o fuso e tece o fio da vida), *Láquesis* (“sortear”, enrolar o fio da vida e sorteia o nome de quem morrerá) e *Átropos* (“não volta atrás”, corta o fio da vida).

Na *Teogonia*, Hesíodo coloca *Éris* (a de “ânimo cruel”) como mãe hedionda dos flagelos. Os filhos de *Éris* representam as muitas ações prejudiciais e destrutivas que surgem da discórdia e de conflitos: *Pónos* (Fadiga), *Léthe* (Esquecimento), *Limós* (Fome), *Algós* (Dor cheia de lágrimas), *Hisminas* (Lutas/Disputas), *Macas* (Batalhas), *Fonos* (Homicídios), *Androctasias* (Massacres), *Pseudologos* (Mentiras), *Ate*¹⁸³ (Ilusão), *Neikea* (Ódio), *Anfilogias* (Ambiguidades), *Disnomia* (Desordem) e *Horcós* (Juramento)¹⁸⁴.

Outra união que engendrou monstros foi a do Céu com a Terra (ANEXO 1). *Urano* se une a *Gaia* e concebe os *Titãs*¹⁸⁵ (*Oceano*, *Ceos*, *Crio*, *Hiperión*, *Jápeto* e *Crono*), as *Titânides* (*Téia*, *Réia*, *Mnemósina*, *Febe* e *Tétis*), os *Ciclopes* (*Arges*, *Estérope*, *Brontes*) e os *Hecatonquiros*¹⁸⁶ (*Coto*, *Briaréu*, *Gias*).

Titãs (seres ctônicos), segundo o psicólogo francês Paul Diel (1893-1972), são “as forças brutas da terra e, por conseguinte, os desejos terrestres em atitude de revolta contra o espírito” (1952, p. 149 apud BRANDÃO, 1987, v.1, p. 196). São seres ambiciosos, revoltados e indomáveis, adversários do espírito consciente, adversários de *Zeus*.

Titanomaquia (“Guerra dos Titãs”) é liderada por *Crono* (*Titã*) de um lado e *Zeus* (**Olimpiano**) do outro. *Urano* quando estava sendo morto por *Crono*, profetiza que aconteceria o mesmo a este. *Crono* então resolve comer (literalmente) seus filhos (futuros deuses do Olimpo). Assim como o caçula de *Gaia*, *Crono*, matou o pai, o caçula da *Titânide Réia*, *Zeus*, matará *Crono*, depois de uma década de batalhas, libertará seus irmãos e será o deus supremo no *Olimpo* e na mitologia grega. Mas para conseguir tão grande poder e prestígio, *Zeus* contou com a ajuda dos *Ciclopes* e dos *Hecatonquiros*¹⁸⁷, lançados no *Tártaro* por *Crono* e libertados por *Zeus*.



Zeus (undated drawing)

¹⁸³ *Ate* representa a ilusão ou turvação da mente que leva as pessoas a cometerem atos de loucura (HARD, 2004, p. 31).

¹⁸⁴ Na *Teogonia*, *Horcós* é o juramento que arruína o homem, pois é falso (perjúrio) (HESÍODO, 1991, p. 113-114).

¹⁸⁵ Seres da “raça de prata”, em *O trabalho e os dias*, de Hesíodo.

¹⁸⁶ Monstro com cinquenta cabeças e cem braços (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 154).

¹⁸⁷ Os *Ciclopes* e os *Hecatonquiros* eram temidos por *Cronos* e, por isso, foram presos no *Tártaro*. *Gaia* pediu que os filhos fossem retirados do abismo profundo. *Crono* obedeceu, porém, logo depois, os prendeu novamente no *Tártaro*. *Zeus*, carecendo de ajuda contra os *Titãs*, irá libertá-los (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 201)

Os *Ciclopes*¹⁸⁸ (*Arges, Estérope, Brontes*) deram a *Zeus* o raio e o trovão; a *Hades*, um capacete mágico que tornava invisível quem o usasse e a *Poseidon* deram o tridente, capaz de abalar a terra e o mar. Terminada a batalha, os Ciclopes “sortearam” os domínios de cada deus olimpiano: *Zeus* obteve o Céu; *Poseidon*, o mar; *Hades*, o mundo subterrâneo ou Hades, ficando, porém, *Zeus* com a supremacia no Universo.

Segundo René Ménéard (1827-1887), em “Mitologia greco-romana” (1991), os Relâmpagos (Ciclopes, seres de um olho) e as Tempestades (*Hecatonquiros*), igualmente nascidos do Céu, surgem um instante, depois desaparecem, sem que se saiba para onde vão.



Dois olhos correspondem para o homem a um estado normal, três a uma clarividência extraordinária, um só revela um estado primitivo e sumário de capacidade intelectual. O olho único no meio da frente trai uma recessão da inteligência e a carência de certas dimensões. O demônio, na tradição cristã, é muitas vezes representado com um olho só, o que traduz o domínio das forças obscuras, instintivas e passionais, que, entregues a si mesmas e não assimiladas pelo espírito, exercem um papel destruidor no universo e no homem. O Ciclope da tradição grega é uma força primitiva, regressiva, de natureza vulcânica, (...) (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 206).

Os *Hecatonquiros* (*Coto, Briaréu, Gias*) foram seduzidos pelo néctar e a ambrosia (e a imortalidade que ela transmitia) oferecida por *Zeus*. Os “cem mãos e cem braços” foram fundamentais para a vitória dos olímpianos.

Um dos primeiros casais primordiais da Grécia parece ter terminado por violência doméstica. *Urano* provocou a dissolução de seu “casamento” e a sua própria queda, por seus maus tratos à sua esposa e filhos. Ao nascerem, os “filhos mais temíveis” da Terra e o Céu, foram ocultados novamente dentro da Terra, que gemia de dor. Logo, *Gaia* (Terra) irá mutilar *Urano* (Céu) com a ajuda de seu filho caçula e futuro consorte, o Titã *Crono* (Tempo), que usou uma espécie de pequena foice (*harpe*)¹⁸⁹ para castrar seu *Urano*.

¹⁸⁸ A última representação de um *Ciclope* foi em uma propaganda, criada pela agência Y&R para LG, promovendo o primeiro celular 3D (*smartphone Optimus*). Um rapaz vai a um consultório oftalmológico devido a uma estranha anomalia (ter dois olhos no rosto). No comercial, ter dois olhos é algo incomum, pois o normal é possuir apenas um globo ocular logo acima do nariz. Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=CmDV7cijXD8>.

¹⁸⁹ Com uma *harpe*, Teseu corta a cabeça da Medusa.



A mutilação de Urano por Saturno, Giorgio Vasari e Cristofano Gherardi, Século 16.



O remorso de Orestes, William-Adolphe Bouguereau, 1862.

Do sangue (ou sêmen) que caiu na Terra, nasceram as *Erínias*, ctônicas deusas violentas que na *Teogonia* recebem os nomes de *Aleto* (“a implacável”), *Tísifone* (“a que avalia o homicídio”) e *Megera* (“a que inveja”; a que grita, dia e noite, as falhas cometidas)¹⁹⁰. Simbolizam a expiação e o remorso, “verdadeiros monstros alados, com os cabelos entremeados de serpentes, com chicotes e tochas acesas nas mãos” (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 207). Os artistas gregos representavam as *Erínias* como **mulheres feias**, disformes, de

aparência feroz, conhecidas por aquilo que são (vingadoras de crimes).

Gaia, irritada contra os Olímpianos por terem lançado os filhos, os *Titãs*, no *Tártaro*, excitou contra os vencedores os Gigantes, outro tipo de monstro (gerados posteriormente), do sangue derramado de *Urano*. Seres mortais (morrem se forem atacados simultaneamente por um deus e um humano). Seres rebeldes do escalão dos *makróbioi* (têm longa vida, mas não são imortais), “com lanças nas mãos” (HESÍODO, 1995, p.113). São forças irregulares e tumultuosas (tempestades, vulcões, cataclismos) e implacáveis inimigos dos deuses.



Alguns dos Gigantes¹⁹¹ são: *Tifão*¹⁹² (ventos ferozes e irregulares, aquele que rosna), *Efialtes*¹⁹³ (morto por *Apolo* e *Hércules*), *Porfírio* (morto por *Zeus* e *Hércules*), *Alcioneu*

¹⁹⁰ É comum, atualmente, os genros chamarem a sogra de “megera”, pois algumas apontam as falhas dos maridos de suas filhas.

¹⁹¹ Para ver como os Gigantes foram mortos, ver *Mitologia Grega* (volumes I, II e III), de Junito Brandão.

(morto por *Atenas* e *Hércules*), *Êurito* (morto por *Dioniso*), *Clício* (morto pela deusa ctônica *Hécate*), *Mimas* (morto por Hefesto), *Encélado* (fugiu da batalha e *Atenas* lhe jogou a Ilha da Sicília), *Palas* (fendido por *Atena*)¹⁹⁴, *Polibotes* (perseguido e esmagado por *Posídon*). *Hipólito* (morto por *Hermes*), *Grátion* (morto por *Ártemis*) *Ários* e *Toas* (mortos pelas *Moíras*).

A *Gigantomaquia* (luta dos Gigantes com os deuses) simboliza o predomínio das forças nascidas da Terra (*Gaia*), por seu gigantismo material e indigência espiritual. São imagens da *hýbris* (descomedimento), dos instintos físicos e brutais. Só podiam ser vencidos pela conjugação de forças de um deus e de um mortal.

Todos os Olímpicos, adversários dos Titãs, Atená, deixam sempre ao mortal a tarefa de acabar com o monstro. A idéia parece clara: na luta contra a "bestialidade terrestre", Deus tem necessidade do homem tanto quanto este precisa de Deus. A evolução da vida para uma espiritualização crescente e progressiva é o verdadeiro combate dos gigantes. Esta evidência implica, todavia, num esforço próprio do homem, que não pode contar apenas com as forças do alto, para triunfar das tendências involutivas e regressivas que lhe são imanes. O mito dos Gigantes é, pois, um apelo ao heroísmo humano. O Gigante representa tudo quanto o homem terá que vencer para liberar e fazer desabrochar sua personalidade (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 212).

Por uma representação da monstruosidade na mitologia grega, passaremos a família que *Pontos* (deus do mar primordial, o alto-mar) fundou com *Gaia*. Porém, antes de se unir a *Gaia*, *Pontos* gerou *Nereu* (“velho do mar”)¹⁹⁵.

Com a Terra, *Nereu* teve quatro filhos: *Taumas*, *Fórcis*, *Ceto* e *Euríbia*. *Nereu* uniu-se a *Doris* e teve cinquenta *Nereidas* (ninfas marítimas). Da união de *Taumas* com *Electra* (filha de *Oceano*), surgem *Íris* e as *Harpías* (*Aelo*, *Ocípete*, às quais mais tarde se acrescentou *Celeno*).

As *Harpías* (“as arrebatadoras”, ladras) são seres alados; “pousavam nas iguarias dos banquetes e espalhavam um cheiro tão infecto, que ninguém mais podia comer” (BRANDÃO, op.cit, p. 236). Monstros feios, horríveis (rosto de mulher velha,



Harpie, Jacov Von Maerlant, 1350.

¹⁹² Tifão simboliza a possibilidade da vulgarização do ser consciente, a animalidade.

¹⁹³ *Efialtes* e *Porfírio* (Gigantes gêmeos — *Alóidas*).

¹⁹⁴ *Palas* se parecia com um bode e sua pele serviu como couraça para *Atena*, que passou a ser conhecida como *Palas Atena*.

¹⁹⁵ *Nereu* teve uma representação de sucesso no Brasil. Era o “velho do rio” foi representado na novela *Pantanal* (1990), exibida pela extinta TV Manchete, como sendo o protetor da flora e fauna do complexo do pantanal e dos pantaneiros.

corpo de abutre, garras, seios pendentes). Etimologicamente, a palavra portuguesa “feito” vem do espanhol *feo*, que veio do latim *foedus* (“impuro, escandaloso, fedorento”). O que nos leva a pensar que a feiúra, tomando as *Harpías* como exemplo, é sentida pelo olfato e a beleza, pela visão e audição. As *Sereias*¹⁹⁶ são belas mulheres (da cintura para cima) que cantam divina e hipnoticamente. Ouvimos a harmonia musical, vemos a bela imagem refletida, mas o que há de “podre no reino da Dinamarca”¹⁹⁷, lembrando Shakespeare, só pode ser sentido pelo olfato. As *Harpías* eram arrebatadoras de almas e de crianças, sendo retratadas sobre túmulos.

As Harpias são parcelas diabólicas das energias cósmicas, as abastecedoras do Inferno com mortes súbitas. Simbolizam as paixões desregradadas; as torturas obsedantes, carreadas pelos desejos e o remorso que se segue à satisfação das mesmas. Diferem das Erínias, na medida em que estas representam a punição e aquelas figuram o agenciamento dos vícios e as provocações da maldade. O único vento que poderá afugentá-las é o sopro do espírito (BRANDÃO, 1987, v. 1, p. 237).

Fórcis e *Ceto* (monstra marinha) tiveram as *Gréias*, “as velhas, grisalhas” (Enio, Pefredo, Dino), bem como as Górgonas (Ésteno, Euríale e Medusa). As Gréias tinham apenas um dente e um olho que compartilhavam.

As *Górgonas* são constantemente retratadas como monstros de aspecto horrível, tão horrível que a simples visão delas era suficiente para transformar o espectador em pedra. Sua cabeça com cabelos de serpentes, temíveis dentes temíveis, ou presas de javalis.

Medusa, como mencionou Hesíodo (1995, p. 117), se distingue de suas irmãs pelo fato de só ela ser mortal¹⁹⁸. *Medusa* era uma bela moça, sacerdotisa da deusa *Atena*, que foi violentada por *Poseidon*. Estava grávida no momento da sua morte (por decapitação) e seus filhos, o gigante *Crisaor* e *Pégaso* (cavalo alado, “pé das águas do oceano”) surgiram do sangue do pescoço do monstro.

Três irmãs, três monstros, a cabeça aureolada de serpentes venenosas, presas de javalis, mãos de bronze, asas de ouro: Medusa, Ésteno, Euríale. São os símbolos do inimigo a abater. As deformações monstruosas da psique são devidas às forças pervertidas dos três impulsos: sociabilidade, sexualidade, espiritualidade. Euríale seria a perversão sexual, Ésteno a perversão social; Medusa simbolizaria o princípio desses impulsos: o espiritual e o evolutivo, mas perverso em estagnação vaidosa (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 478).

¹⁹⁶ Sobre Sereias falaremos mais adiante.

¹⁹⁷ “Something is rotten in the state of Denmarke” foi frase proferida por *Marcellus* na obra “Hamlet” (1869), quarta cena (*Enter Hamlet, Horatio and Marcellus*) (SHAKESPEARE, 2008, p. 33).

¹⁹⁸ Por ser mortal, Perseu a escolheu, ao invés das irmãs.



Medusa nos filmes : Medusa de R. Harryhausen (Fúria de Titãs, Desmond Davis, 1981) – esquerda; Medusa- Uma Thurman (Percy Jackson e os Ladrões de Raios, Chris Columbus, 2010); Medusa “militar” do remake de Fúria de Titãs (Louis Leterrier, 2010).



Várias faces de Medusa

1-Medusa (Fúria de Titãs, 1981); 2- A Medusa de Caravaggio (1596); 3- Barbara Eden como Medusa do filme “As setes faces do Doutor Lao (George Pal, 1964); 4- The Head Of Medusa (Wilhelm Trübner, 1891); 5 e 6- Medusa da Marvel Comics; 7- Uma Thurman como Medusa (Percy Jackson e os Ladrões de Raios, Chris Columbus, 2010)



Prêmio: A cabeça da Medusa. Filmes “Fúria de Titãs” (1981 e 2010)

Monstros também foram gerados pelo casal *Crisaor* e *Calíroe* (filha de Oceano): o gigante *Gerião* (de três cabeças), e *Équidna* (monstro metade mulher, metade serpente). *Équidna* (“víbora”) juntou-se a *Tifão* (monstro com asas no lugar dos dedos e lança chamas pelos olhos) e dele gerou *Ortro* (cão monstruoso de Gerião), *Cérbero*, *Hidra de Lerna* e o *Leão de Neméia* (dono de um couro invulnerável).



Équidna vivia nas profundezas da terra, numa caverna, distante dos deuses e dos homens. Outras tradições a colocam no Peloponeso, onde foi morta por *Argos-de-Cem-Olhos*¹⁹⁹, porque tinha o hábito de devorar os transeuntes. *Équidna* é de alma violenta, diz Hesíodo (1995, p. 119). Seu corpo é metade de jovem mulher, de lindas faces e olhos cintilantes, metade, uma enorme serpente cruel. “O símbolo da serpente é comumente ligado à transcendência por ela ser, tradicionalmente, uma criatura do mundo subterrâneo — portanto um ‘mediador’ entre dois modos de vida” (JUNG, 2008, p. 152).

¹⁹⁹ *Argos Panoptes* era um gigante de cem olhos que servia *Hera* (parceira de *Zeus*, deusa da família). *Hera* gostava tanto de *Argos* que, quando morto pelo infiel *Zeus*, foi transformado em pavão e seus cem olhos foram para a cauda da ave. O pavão era o símbolo sagrado de *Hera*, um símbolo solar (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 693).

Équidna se une carnalmente ao cão *Ortro* e gera a *Esfinge* (*Fix*, “apertar”). A *Esfinge* grega, do grego *Wóffefe* (*kpiyyōç*, *sphínks*, *sphingós*), a “cruel cantora” de um trágico enigma cantado, notabilizada é a de Tebas. Acreditamos que na Grécia, ao se impor a Édipo; com seu “Decifra-me ou Devoro-te”, a *Esfinge* (leoas aladas com cabeças de mulher) se faz monstruosa, pois representa a feminilidade pervertida, devassa (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 389).



O monstro (embrutecimento do intelecto) só pode ser vencido pelo raciocínio e a sagacidade. A esfinge grega está presa à terra, mesmo tendo asas, como símbolo da ausência de elevação. Na Grécia, “todo monstro é uma espécie de esfinge: indaga e se relaciona com as encruzilhadas do caminho de toda vida humana” (KAPPLER, 1986, p. 11).

Esfinges e *Sereias* amam o prazer erótico e mais ainda a carne humana, e, por isso mesmo, seduzem os jovens que desejam devorar.



Os povos do Mediterrâneo viam geralmente a alma sob a forma de um pássaro, o que faz que as Sereias e a Esfinge sejam “músicas”, como todas as suas irmãs que cantam e “encantam” perigosamente. No canto XII da *Odisséia*, Ulisses consegue escapar à sedução das Sereias, cuja voz irresistível “encantava” suas vítimas para devorá-las. Como sentiam o “desejo”, mas não podiam realizá-lo, por serem peixes, frias, portanto, da cintura para baixo, bebiam o sangue dos que atraíam com seu canto. Era, claro está, a substituição de um “líquido” por outro (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 247).

Cérbero, um dos monstros que guardavam o mundo dos mortos negando a entrada aos vivos e impedindo a saída dos mortos. Segundo Hesíodo (1999, p. 119), o guardião infernal tinha “cinquenta cabeças e voz de bronze”. A imagem clássica, porém, apresenta um cão de três cabeças, cauda de dragão, pescoço e dorso eriçado de serpentes. O Cão do *Hades*²⁰⁰ representa o terror da morte; simboliza os próprios Infernos e o inferno interior de cada um.

A *Hidra*, um “animal aquático”, é figurada como uma serpente descomunal, de muitas cabeças, variando estas, segundo os autores, de cinco ou seis, até cem, e cujo hálito pestilento

²⁰⁰ *Cérbero* é um dos psicopompos (guia do homem na noite/hora da morte) do *Hades*. *Hermes* também é um psicopompo, um guia de almas.

a tudo destruía: homens, colheitas e rebanhos. As cabeças da *Hidra* renascem se cortadas, devendo ser colocado fogo no monstro para destruí-lo por completo. “Comparada muitas vezes aos deltas dos grandes rios, com seus múltiplos braços, suas enchentes e vazantes. Símbolo dos vícios corriqueiros” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 492).

A *Quimera* (“cabra nova”) é um monstro híbrido, com a cabeça de leão, corpo de cabra e cauda de serpente, que lançava chamas pelas narinas. *Quimera* tem um simbolismo complexo de “criações imaginárias”, nascidas nas profundezas do inconsciente, configurando,



Quimera d'Arezzo (400-380 a.C)

possivelmente, desejos exasperados pela frustração, os quais acabam por transformar-se em fonte de sofrimentos. O monstro seduz e destrói quem a ele se entrega. Não se podendo combatê-la de frente, é necessário persegui-la com ardor e surpreendê-la em seus refúgios mais profundos. A *Quimera* poderia, de outro lado, ser interpretada como uma deformação psíquica, caracterizada por uma imaginação fértil

e incontrolada. A cauda de serpente ou dragão corresponderia à perversão espiritual da vaidade; o corpo de cabra à sexualidade perversa e caprichosa; a cabeça de leão a uma tendência dominadora, que corrompe todo e qualquer relacionamento social (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 763). Segundo Bachelard (1996, p. 23), para “adquirir algumas ideias, é preciso amar bastante as quimeras” (irmãs dos devaneios).

O *Leão de Neméia* é símbolo da soberba e da arrogância, da impetuosidade e do apetite incontrolável, figura uma pulsão social pervertida: a tendência à dominação despótica, cuja tônica é a imposição brutal do autoritarismo e da força. O monstro passava parte do dia escondido num bosque, perto de Neméia. “Quando deixava o esconderijo, o fazia para devastar toda a região, devorando-lhe os habitantes e os rebanhos. Entocado numa caverna, com duas saídas, era quase impossível aproximar-se dele” (BRANDÃO, 1987, v.3, p. 98-99). O rugido profundo do leão e sua goela aberta conduzem a um “simbolismo sombrio e ctônico”. O Leão se assemelha a “outras divindades infernais que trazem o dia no crepúsculo e o expõem na aurora” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p. 539). O Leão de Neméia é uma fera que possui a pele à prova de ferro, bronze e pedra e que, assim como a Hidra, foi morto por Hércules/Hercules.

Hades (Plutão romano), Senhor das trevas infernais (*Érebo*), dos Campos Elísios e do Tártaro, recebeu um capacete, dos Ciclopes, que o deixava invisível. Para aquele que julga

os mortos, ser impenetrável era essencial. O nome “Hades” raramente era pronunciado pelos gregos, por medo de excitar a cólera do deus.

No *Hades* (Submundo), havia cinco rios que, expressavam (simbolicamente) os tormentos que aguardam os condenados: *Aqueronte*, o rio das dores; *Cocito*, o rio dos gemidos e das lamentações; *Estige*, o gélido rio dos horrores; *Piriflegetonte*, o rio das chamas inextinguíveis; e *Lete*, o rio do esquecimento.

Inferno ou “Os Infernos” é palavra latina *infernus*. Etimologicamente *infernus* é uma forma segunda de *inferus*, “que se encontra embaixo”, por oposição a *superus*, “que se encontra em cima”, donde a oposição *Di Inferi*, deuses do Inferno, do Hades, e *Di Superi*, deuses do Olimpo. Observe-se, ainda, em latim, os comparativos inferior, que está mais embaixo, “inferior”, por oposição a superior, que está mais acima, “superior” (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 314).





PARTE 4: MONSTRUOSIDADE NA IDADE MÉDIA

4. Com o Diabo no corpo e na mente

- Como é que os demônios lutam contra mim?
- Os demônios lutam contra você? – perguntou o padre Poemen por sua vez.
Os nossos próprios desejos se tornam demônios, e são eles que nos atacam.
(POEMEN apud SAGAN, 2006, p. 142)

Para libertar a consciência pessoal, o diabo era a solução. Transferir a culpa de todo e qualquer pecado, para o “inimigo dos justos”, era uma forma de afastar o medo de forças desconhecidas e malignas e, ao mesmo tempo, achar um culpado para nossos mais ignóbeis desejos. Na Idade Média, o pecado podia morar ao lado (bruxas, feiticeiros) como também no interior do homem (religioso ou não).

Neste capítulo sobre a mentalidade e imaginário medieval, iremos mostrar como alguns acontecimentos sócio-político-econômicos e culturais serviram de fermento para estimular seres e atos monstruosos. Veremos a intensificação da luta entre o bem e o mal, entre a luz divina e as trevas demoníacas.

Quando falamos em Idade Média, alguém pode pensar em “período das trevas”, “Idade das Trevas”, “Era das Trevas” (*The Dark Ages*)²⁰¹. Sim, ainda hoje alguns relacionam as “trevas” aos seguintes temas medievais: superstições, fogueiras para queimar Joana D’Arc e outras bruxas, peste negra, sanguinária violência dos cruzados, torturas da Inquisição, fervor espiritual dos flagelantes, povos bárbaros, estagnação econômica e aculturação populacional. Mas como surgiu o conceito de que a Idade Média foi “o mais longo parêntese na história humana”, um período que nada produziu? (LIBERA, 1999, p. 35).

²⁰¹ Ver Doren (2008, p. 121-134); Libera (1999, p. 97-138); Nascimento (1992, p. 08-10).

Segundo Carlos Arthur Ribeiro do Nascimento, escritor e doutor em estudos medievais, foi o pedagogo alemão Christoph Keller²⁰² (1638-1707) que consagrou a divisão da história ocidental em “antiga, medieval e moderna” e divulgou a idéia de que o período medieval nada produziu de importante. Para Keller, o período intermediário entre a Antiguidade e a Época Moderna – Idade Média – estende-se da época do Imperador Constantino (324)²⁰³ até a tomada de Constantinopla pelos turcos (1453).

[...], nada mais estranho do que supor que a humanidade tenha sido vítima durante tão longo tempo de uma irreparável estupidez e, repentinamente, tenha se curado da doença com o Renascimento do século XV. Se consultarmos os próprios medievais, constataremos que eles não se consideravam o meio de coisa alguma. Achavam, antes, que estavam no final da história ou, no mínimo, que eram os herdeiros de gente muito mais importante que tinha vivido antes deles (NASCIMENTO, 1992, p. 09).

João de Salisbury (1115-1180 d.C), bispo de Chartres, atribuiu a Bernardo de Chartres, professor do início do século XII e humanista da Escola de Chartres (até 1124), o comentário que indicava a reverência dos humanistas do século XII as autoridades antigas:

Somos comparáveis a anões montados nos ombros de gigantes, o que nos possibilita ver mais coisas que os antigos e mais longínquas; não pela acuidade de nossa própria vista nem pela nossa grande estrutura corporal, mas porque nos levantam e nos exalam àquelas alturas pela sua grandeza gigantesca (Ibid., p. 09-10).

Tal comentário revela que a Idade Média não foi de forma alguma um momento de trevas, de estagnação mental, pois havia devoção à literatura latina e interesse pela individualidade e emoções humanas que afloraram com ajuda dos humanistas, no renascimento. A Idade Média não foi um período no qual “o homem viveu com os olhos vendados, esquecido das maravilhas do conhecimento e interessado somente em fugir às misérias deste mundo e aos tormentos do inferno” (BURNS, 2005, p. 317).



Lucifero(1450-1475), artista desconhecido, ilustração da Divina Comédia. Trivulziana Library, Milão, Itália.

²⁰² Em latim, *Cellarius*. Escreveu três manuais: um de História Antiga (1685), um de História da Idade Média (1688) e um da História Nova (1696).

²⁰³ A Idade Média, em nossa atual periodização, começa com a tomada de Roma pelo chefe germânico Odoacro (476). Dividida em duas grandes etapas: Alta Idade Média (século V ao século X) e Baixa Idade Média (século XI ao século XV).

Para entrar no imaginário da monstruosidade medieval, teremos que adentrar a história medieval de uma forma sintetizada, revelando esconderijos, ações e presenças atormentadoras. A Idade Média pode não ter sido o período das trevas, mas foi no medievo que o ser mais *underground* – o Diabo – e os seres das trevas se fizeram presentes.

4.1 O começo do fim

Na Alta Idade Média, temos a desagregação da sociedade romana com as invasões bárbaras e a formação do sistema feudal. Os gregos e, depois, os romanos chamavam de “bárbaros” os povos que viviam fora dos domínios de suas civilizações, não falavam o grego nem o latim e eram avessos a cultura. Tínhamos, entre os povos bárbaros, os seguintes grupos: germanos (anglos, saxões, visigodos, ostrogodos, vândalos, francos, suevos, burgúndios, lombardos e alamanos), eslavos (russos, tchecos, poloneses) e tártaro-mongóis (hunos e turcos).

Gilberto Cotrim, historiador brasileiro, relata que o cidadão romano tinha vários motivos para não gostar dos bárbaros, mas havia três motivos estéticos. Os bárbaros tinham o “costume de untar o cabelo com manteiga rançosa, não tomar banho e cheirar a alho e cebola”. Tornar o outro repugnante para, assim, inferiorizá-lo. “O feio é entendido como sinal e sintoma de degenerescência” (NIETZSCHE, 2006, p. 75).

Os romanos tinham poder e tinham certas regalias, como: roupas limpas (túnicas de lã ou linho, togas), barba sempre bem feita (inclusive seus escravos) e as termas romanas para os banhos públicos ou privados²⁰⁴.

Quem não tinha poder, não tinha nenhum luxo. Imaginemos povos que tinham paixão pela caça, pelo mar; povos rústicos que usavam roupas feitas de pele de animal. Os hunos, bárbaros mongóis, comiam “raízes das plantas e carne semicrua de qualquer animal”, vestiam-se com “tecidos de linho ou com pele de ratos cosidas umas às outras” (COTRIM, 1995, p. 134-137).

Tais povos não deveriam ter boa aparência perante olhares romanos.

Sem o poder ficam suprimidas as necessidades fictícias que formam o luxo: ficam as necessidades simplificadas ao puro necessário, como na tribo, onde não há poder. Estes bárbaros que fediam a sebo, e que a sociedade romana enervada, e efeminada já ia imitando, por que iam pela força subindo ao poder, estes bárbaros não se adiantavam no progresso, porque eram tribo (ARCESILÁO, 1866, p. 111).

²⁰⁴ Ver Peth (1996, p. 24); Flores (2000, p. 87).

Os burgúndios, povo germânico das margens do Báltico, que teve em suas movimentações pelo continente europeu e seus conflitos com os hunos (séc. V) a base de um poema épico alemão da Idade Média Central – a Canção dos Nibelungos²⁰⁵ – estimavam tanto seus cães que quem os roubasse era condenado a beijar-lhe o traseiro (do cão) em público. Os bárbaros e seus animais de caça viviam em constante duleo com as forças da natureza. Não tinham tempo de “manterem o luxo e a higiene” como os romanos. O Bárbaro tinha uma luta vivida tanto nas florestas como nas guerras e dentro de si. “E, ao mesmo tempo que lutava contra o mundo selvagem, o homem misturava-se e confundia-se com ele” (COTRIM, 1995, p. 135).

Atribuir feiura aos bárbaros era encarnar monstrosidade aos mesmos. O corpo/mundo bárbaro se comunica com o corpo/mundo romano; é uma “infralíngua” (fala do corpo), segundo José Gil (2006, p. 145-147). A humanidade dos povos bárbaros era objeto de dúvida, sua “alteridade era móbil, não fixa e, por definição, instável”. O bárbaro posto como monstro humano, ser que invade fronteiras (não respeita regras), representa o embrutecimento do gênero humano, homem incompleto, pagão que deve ser excluído. Bárbaros como monstros, a “desfiguração” última do Mesmo (humano-romano) no Outro (bárbaro-aberração): “porque é nos períodos transitórios, de intensa mudança ‘cultural’ que surgem as mais variadas aberrações. [...] as diferentes formas do Outro tendem para a monstrosidade”. (Ibid., p. 16-19).

Em “A Política”²⁰⁶, Aristóteles afirma que aquele que, por instinto, deixa de participar da cidade é um ser vil. Para Homero, citado por Aristóteles, o bárbaro é um ser merecedor de cruel censura, um ser “sem família, sem leis, sem lar”, posto como ave rapinante que tem sede de combates e não é capaz de se submeter a nenhuma obediência (2005, p. 11-12).

Ainda hoje, uma das tribos bárbaras está presente em nossos discursos. Vândalos, bárbaros germânicos orientais que invadiram o Império Romano do Ocidente (séculos V e VI), foram notórios pela crueldade mesmo sendo “cristãos”. “Voltaire concluiu que os vândalos eram saqueadores bastante pertinazes (daí o sentido da palavra vandalismo)” (SCHWANITZ, 2007, p. 43). Os vândalos assolaram a Península Ibérica com ajuda dos alanos, povo guerreiro especializado na criação de cavalos. Por onde passaram, os vândalos foram predominantemente destrutivos, “daí o etnônimo ‘vândalo’ ter adquirido, em sentido

²⁰⁵ Falado e escrito do fim do século XI até meados do século XIV (SCHWANITZ, 2007, p. 43).

²⁰⁶ Ver também, Aristóteles (1985, livro I, cap.2).

figurado, o significado de destruidor de tudo o que por sua antiguidade, valor ou beleza, merece respeito” (LOYN, 1997, p. 137).

As causas das invasões bárbaras são conhecidas: os hunos invadiram a Germânia, forçando os germanos a penetrarem em território romano; os povos bárbaros, que até o século IV, migraram para os domínios romanos, conheciam as riquezas e a fragilidade do Império Romano; chefes bárbaros chegaram a postos de comando nas fronteiras de Roma fazendo com que houvesse progressiva “germanização” do exército romano. Quando membros da elite romana perceberam tal fato, foram tomados pelo medo. Os homens que eram “volúveis, inconstantes, confusos, caóticos; eram incapazes de vida sedentária, de autodisciplina e de trabalho sistemático”, estavam tomando o poder (WHITE, 2001, p. 186). Como consequências, as invasões bárbaras instalaram o fim da unidade política romana e foram, possivelmente, responsáveis pela criação de diversos estados na Europa.

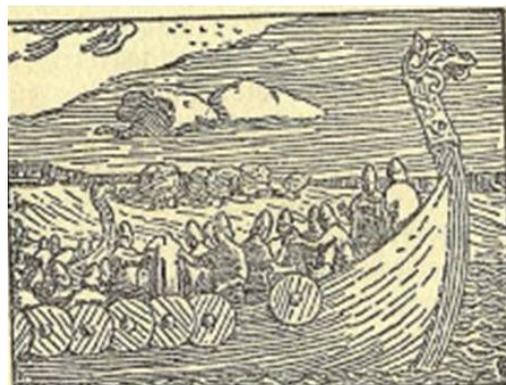
O que nos interessa, nesse momento, é a conversão de homens de poder, descendentes dos bárbaros, ao cristianismo. Tal fato será de grande importância para ampliar poder da Igreja medieval. Como já dissemos, estamos sintetizando os acontecimentos medievais, apenas para evidenciar o momento histórico no qual o imaginário da monstruosidade medieval será engendrado. Os fatos, até aqui elencados, servem de pano de fundo para a chegada da “senhora feudal” da Europa (a Igreja católica) com seus bestiários, listas de pecados e castigos, demônios, inquisições, e a luta contra Satanás.

Sabemos que nem todas as tribos bárbaras tiveram sucesso nas invasões, mas houve uma tribo de grande valia para o cristianismo e a Igreja católica. Apenas os francos (norte da Europa) conseguiram se estruturar, firmando raízes na Gália (atual França). Os francos (do alemão *frekk*, forte/ousado) conseguiram estruturar um poderoso Estado na Alta Idade Média europeia, que se expandiu sob o governo de duas dinastias: Dinastia dos reis merovíngios (séculos V a VIII) e Dinastia dos reis carolíngios (séculos VIII e IX). O primeiro líder dos francos foi Meroveu, que lutou contra os hunos. Os descendentes de Meroveu iriam compor a dinastia merovíngia. Clóvis, neto de Meroveu, governou por vinte e nove anos (482-511 d.C), expandindo territórios e se convertendo ao cristianismo católico. Daremos um pequeno salto até o império carolíngio, na figura de Carlos Magno.

A igreja católica se aliou a Carlos Magno, pois desejava proteção de um soberano cristão que possibilitasse a expansão do cristianismo, tanto em fé quanto em terras. No dia 25 de dezembro de 800, o Papa Leão III deu o título de Imperador do Sacro Império Romano a Carlos Magno. Depois de um período de renascença carolíngia, Carlos Magno falece (814). Com a divisão do império carolíngio entre os filhos de Carlos Magno, e tantas outras divisões

internas dos reinos, temos novas invasões em três grandes frentes: do leste vieram os húngaros (saques a vilas, mosteiros e propriedades rurais); ao norte tínhamos a invasão dos vikings (escandinavos) que praticavam a pirataria no litoral europeu; e, finalmente, pelo sul chegaram os árabes (religião muçulmana), pilhando diversas regiões da Itália.

Falar de vikings é citar o terror que vinha do mar, ao menos para uma Europa que estava sofrendo ataques em suas fronteiras ao norte. Os ataques vikings eram planejados em grande escala e sempre vindos pelo mar, pois eram habilidosos navegadores e tinham embarcações melhores que os francos.



Os Vikings (SELLMAN, 1963)

Segundo Johannes Brondsted (1890-1965), arqueólogo dinamarquês, os vikings não eram guerreiros marítimos treinados e invencíveis, pois já haviam sido derrotados (várias vezes) pelas frotas anglo-saxônicas. Os vikings destacavam-se como construtores de navios. “Construíam frotas de velozes e espaçosas embarcações, projetadas para o transporte de seus exércitos, e as usavam com velocidade e mobilidade” (2004, p. 15-16). Os navios vikings, além de veículos de guerras e comércio (navio *knarr*), era objeto de veneração. Quanto maior o navio, maior o esplendor da decoração. “Assim, o dragão, que ornamentava a proa e por vezes se estendia pelo corpo do barco, era pintado em cores vivas ou dourado; [...]. Estes barcos eram o orgulho de seus possuidores e o terror dos países cristãos” (SELLMAN, 1963, p. 19).

Além dos ataques vikings, os ataques árabes também causaram terror a Europa medieval. A expansão islâmica fechou o Mediterrâneo (século VII), fazendo o comércio entrar em decadência. Durante o século VIII, os mercadores desaparecem e a vida urbana malogrou, em virtude do fechamento do Mediterrâneo. “O clima de insegurança e intranquilidade espalhado pela onda de invasões conduziu cristãos europeus a construir vilas fortificadas e castelos cercados com grandes estacas” (COTRIM, 1995, p. 145).

4.2 A sociedade feudal, nem o diabo queria

Na Europa feudal, o servo tinha de cumprir com o dever da hospitalidade. Se o senhor, dono da terra, estivesse viajando pelos seus domínios territoriais, o servo deveria (obrigatoriamente) hospedá-lo. Moradia e alimentação para o senhor e todos que com ele estivessem.

A vida do servo feudal não era digna de inveja. Trabalhar do nascer ao pôr-do-sol, morando em uma cabana (em geral) miserável, comendo pão preto, algumas verduras, queijo, carne e peixe salgado (mal curados e comidos meio podres), sentado em seu banco de três pés sem encosto (mocho) e, ainda sim, deveria ceder o que tivesse de melhor para o senhor feudal, quando necessário. Havia casos de morte por inanição, caso o inverno fosse rigoroso e a colheita ruim. Medievais analfabetos, vítimas de terrores reais e supersticiosos.

Tantas eram as aflições de sua monótona existência, que se extinguia nele toda sensibilidade moral que porventura possuísse. Mas talvez o aspecto mais lamentável da vida do camponês fosse o fato de ser ele uma criatura desprezada e rebaixada. Tanto os acólitos dos nobres como os cidadãos quase sempre se referiam a eles em termos desdenhosos e odiosos. Diziam que todos os camponeses eram velhacos, estúpidos, mesquinhos, vesgos e feios, que tinham “nascido do esterco de burro” e “que o diabo não os queria no inferno porque cheiravam muito mal” (BURNS, 2005, p. 405).

Aqui temos o pobre, faminto, sujo e analfabeto camponês como metáfora da monstruosidade. O olhar da alta classe medieval (suseranos, vassalo, nobreza e clero) reconhecendo o servo como um ser diferente, estranho, incômodo, digno de não ser aceito



nem no inferno (morada de seres imundos). Tal sensação de estranheza despertava intolerância nas classes abastadas; não ver a pobreza pela qual os servos passavam, desviar o olhar para o que esteticamente afetava de forma negativa, para não ser responsável por tal ferida narcísica (o servo faminto e imundo) no seio da

sociedade medieval. Como a sociedade era amplamente estática, cada indivíduo permanecia na camada que havia nascido. “Toda mistura era considerada uma monstruosidade” (SCHWANITZ, 2007, p. 51).

A Igreja católica foi a principal instituição de veiculação ideológica das classes dominante (senhores feudais) na Idade Média. A Igreja era grande proprietária de terras e pregava que a relação entre senhores e servos era absolutamente normal. O senhor feudal mandava e o servo obedecia. “A infidelidade e a rebeldia eram pecados mortais” (COTRIM, 1995, p.151). Por razões religiosas, econômicas ou políticas, a Santa Madre Igreja era adorada e temida.

Como os servos eram mantidos em suas baixas camadas, explorados, sem começar uma revolta e abalar a estrutura feudal? Apelar para a religião, era a saída. Foi criado um conjunto de idéias e doutrinas (ideologia das classes dominantes) para “convencer” os



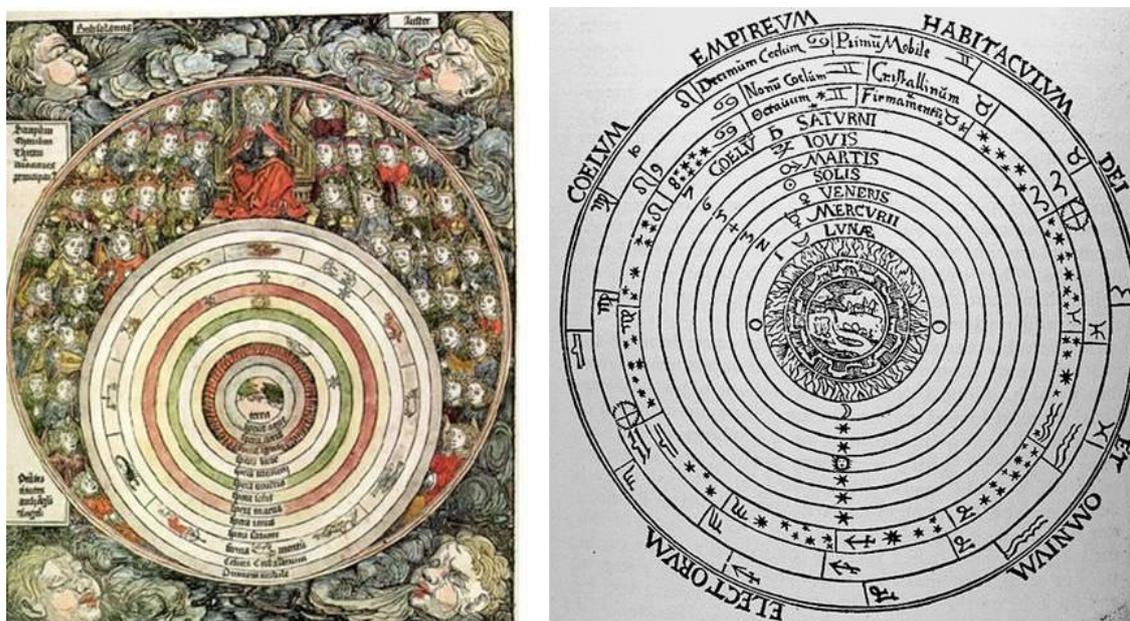
explorados de que eles viviam dentro de um regime social aceitável, natural e justo. “As injustiças da vida social eram compensadas pela religião, as desvantagens da vida terrena pelas vantagens no além”. Porém, no além também havia hierarquia. Para merecer o “Reino de Deus”, o servo deveria se submeter a alguns deveres: missas e indulgências²⁰⁷. A ordem do além era: Deus, Cristo, Maria, apóstolos, arcanjos, anjos, profetas, heróis bíblicos, mártires, santos e beatos. Na ordem terrena temos: papas (representante de Deus na Terra, uma pedra, um Pedro), preladados e todo o restante da hierarquia eclesiástica. Agora vem parte que nos interessa em nossa pesquisa— a ordem hierárquica inferior: Diabo, demônios, espíritos malignos e diabretes, que atormentavam as almas dos condenados (SCHWANITZ, 2007, p. 52).

Entre o céu e a terra havia o local para pecadores não inocentados e que desejam a purificação da alma. No purgatório, os pecadores sofriam penitências por tempo determinando pela hierarquia do além. No plano terreno, familiares e amigos ajudam a alma do falecido pagando por missas e indulgências.

A cosmologia medieval era geocêntrica desde Aristóteles a Copérnico, dualista (ordem física e metafísica), abrangendo tanto um espaço para o corpo quanto para a alma. A ordem física e metafísica se espelhavam uma à outra e, em ambas, a humanidade estava no centro. Quando o ser humano morre, é sublimado (purificado e separado) e a parte terrena e

²⁰⁷ Remissão do castigo temporal de um pecado cometido.

devolvida à Terra. Já a alma racional se eleva as esferas cristalinas, onde vivem os espíritos. Seguindo um modelo geocêntrico (“sistema ptolemaico”), a Terra está no centro do cosmo e os planetas, incluso Lua e Sol, giram ao redor da Terra. Todos os planetas e a Terra estão envoltos em capas de cristal de uma pureza que vai aumentando a medida que se distância da Terra e da humanidade. Tais capas de cristal, ao girar, produzem música (música das esferas). Debaixo da Lua (*sub luna*), situa-se o reino da mutabilidade, do movimento, o mundo sublunar. Na parte superior, reinam a harmonia e a tranquilidade. Acima das esferas e as envolvê-las mora Deus²⁰⁸.



Cosmonurema (esquerda) e Ptolemaic Universe Cosmologia Medieval (direita)

A Terra era composta de quatro elementos, com quatro características principais: fogo, (quente e seco), associado ao verão e ao humor colérico; água (úmido e frio), associado ao outono, à época de colheita e ao humor fleumático; ar (quente e úmido), associado ao início da primavera e ao humor sanguíneo; terra (frio e seco), associado ao inverno e ao humor melancólico.

O ser humano se constitui dos mesmos elementos que correspondem aos quatro fluidos corporais (humores): bile amarela, bile negra, sangue e muco.[...], o indivíduo poderá ser colérico, com tendências a acessos de raiva (de *cholon* = bile); ou melancólico com tendências à tristeza (de *melan cholon* = bile negra); ou sanguíneo, com uma natureza alegre (de *sanguis* = sangue); ou fleumático, pesado e inerte (de *phlegma* = muco). A esses tipos correspondem os elementos: o raivoso é um incendiário, o melancólico, um torrão de terra, o sanguinário é aéreo e o fleumático é do signo de aquário (SCHWANITZ, 2007, p. 57).

²⁰⁸ Ver Whitrow (1993, p. 89-91); Wertheim (2001, p. 24-28).

Nesse mundo criado por Deus, a comunicação na sociedade medieval também era feita pelos anjos, demônios, animais, espíritos, fantasmas, plantas, diabos, mortos, santos mártires e, é claro, Deus.

Virgens são visitadas por Santas, bruxas fazem orgias com demônios (alguns em forma de animais). O mundo medieval é encantado e animado. Seres possuem as pessoas. O contato entre o mundo do além e o terreno é constante. Para expulsar, exorcizar seres imundos e indesejados, alguns especialistas tiveram que aprender a se comunicar com demônios. Um demônio que possuísse o corpo de alguém, se abordado de maneira incorreta, teria acesso de raiva e/ou poderia se vingar do possuído. A comunicação também era feita de forma a evocar proteção, estabelecer acordos e acalmar corações aflitos; apelar para anjo da guarda e todos os santos.

4.3 O cara mais *underground*, a Inquisição e os heréticos

Uma das figuras mais repudiadas, combatidas, invocadas e citadas na Idade Média era o diabo. Na canção “Heavy Metal do Senhor”²⁰⁹, do cantor e compositor Zeca Baleiro, impera a ironia com os assuntos do bem e do mal em uma disputa musical. Na composição de Baleiro, o Diabo (cara mais *underground* conhecido pelo cantor) e os anjos decáidos estão fazendo cover das canções celestiais. Ou seja, o Diabo para ser aceito, precisa tentar se igualar a Deus. Porém, temos uma inversão de papéis. Deus passa a tocar “um som maneiro”, um “som pesado”. Em uma inversão no plano semântico, Deus toca *Heavy Metal* (“metal pesado”), com “trombetas distorcidas” e “harpas envenenadas”; música que, culturalmente, está ligada ao “mau”, segundo segmentos religiosos. Por qual motivo a música “Heavy Metal do Senhor” é uma ironia, uma inversão semântica?

Segundo a pesquisadora Camila da Silva Alavarce, a música de Zeca Baleiro inverte e mistura valores (bem e mal). Deus passa a não tocar uma música harmônica e tranquila (canção celestial). A pedido dos santos (não mais homens de pecado), Deus passa a tocar “um som maneiro”, “pesado”, distorcido e envenenado, ou seja, *heavy metal*. “[...], as pessoas, de forma geral, motivadas pelos símbolos culturais que nos são transmitidos, não tendem a associar a ideia de Deus a um ‘som maneiro’ ou a um ‘som pesado’ ” (2009, p. 49). Mas qual a ligação entre a contemporânea música “Heavy Metal do Senhor”, o diabo e a Idade Média?

²⁰⁹ Faixa 12 do álbum “Baladas do Asfalto & Outros Blues” (2005).

Assim como o diabo, o *heavy metal* é algo que foi (e ainda é) marginalizado. Estilo sonoro ligado ao *underground* (submundo), apreciado por “pessoas que circulam longe das paisagens iluminadas do *mainstream* e de suas grandes redes de distribuição” (CARDOSO FILHO, 2008, p. 101). O *heavy metal* usa trítonos, intervalos musicais de sonoridade tensa.

O trítono é um intervalo composto por três tons. No contexto da harmonia tonal, ele é considerado o intervalo produtor de dissonâncias e tensões. Desde o início do Renascimento sua sonoridade era evitada, pois simbolizava o *diabolus in musica*. O simbolismo numérico também atribuía ao trítono uma origem divina (o número três), e sua posição central na escala de doze semitons cromáticos – o sexto semitom – evocava Lúcifer, “aquele que veio para dividir”. A unidade da escala e da 8ª representam a original unidade do mundo divino. Durante o período barroco os acordes de 7ª diminuta, que possuem dois trítonos, representam as forças maléficas (CAZNOK, 2003, p. 87).

A expressão latina *diabolus in musica* (diabo na música) é uma expressão medieval para o trítono (quinta diminuta ou quarta aumentada), que atinge o ouvinte como sendo um som discordante e pouco fora de sintonia. A Igreja na Idade Média passou a considerar o trítono como um intervalo satânico, afirmando que convocava o Diabo, por isso o nome “*diabolus in musica*”. Músicos que fossem encontrados usando o trítono poderiam ser torturados e queimados na fogueira pela Inquisição (LEWIS, 2001, p. 72).

Atualmente, a banda norte-americana de *heavy metal* (*death metal*) *Slayer* tem um álbum²¹⁰ intitulado *diabolus in musica*, no qual o trítono é usado em todo o álbum. Outra banda de *heavy metal* que usa o *diabolus in musica* em uma composição é a *Black Sabbath*. A música “Black Sabbath” (missa negra) narra a aparição de uma figura negra e um Satã sorridente

Parece que a figura mais importante na Idade Média era o Diabo, dominando várias esferas, do mundo do além até a música medieval. Tinha o Diabo, seguidores? Segundo a religião e cultura medieval, os hereges (alemão, *Ketzer*) interagiam, a partir do século XII, com o oposto de Deus, através de uma série de doutrinas, crenças e superstições.

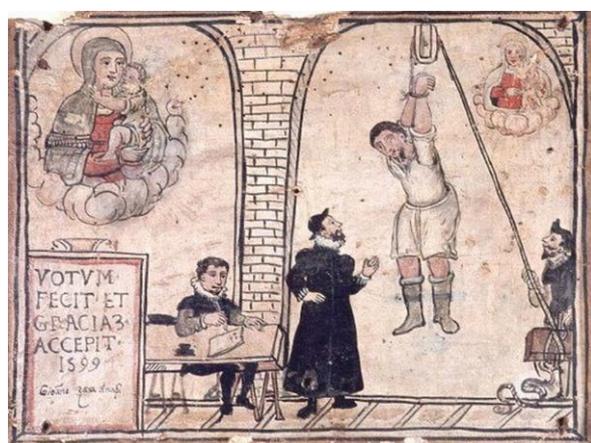
Para combater as heresias, a Igreja criou a Santa Inquisição (1162), no intuito de organizar o combate contra os hereges e seus movimentos heréticos: valdenses (Espanha, região da Lombardia, norte da Itália e Alpes franceses), os albigenses e os cátaros (sul da França). Os cátaros (e albigenses), grupo de cristãos heréticos, tinham seu principal centro em Albi, na região do Languedoc. Cátaros (do grego *katharoi*, “puros”) sustentavam crenças revolucionárias que ameaçavam a autoridade da Igreja Católica e a ordem feudal. O grupo acreditava que a ideia do inferno era uma hipocrisia; a possibilidade de dentro de um mesmo

²¹⁰ Sétimo álbum da banda, lançado em 9 de junho de 1998.

corpo existir duas almas (uma boa e outra má); rejeitavam todos os sacramentos; a noção de propriedade privada era um absurdo e as coisas mundanas eram corrompidas. “Acreditavam eles que o mundo material era totalmente perverso e maligno; a visão que tinham do destino humano era sombria” (LOYN, 1997, p. 157).

Os cátaros eram considerados “antiigreja” e tinham bispos próprios, com membros (homens e mulheres) que praticavam a pobreza e o asceticismo, condenavam a riqueza e poder dos clérigos romanos (LENZENWEGER, 2006, p.192). Para os cátaros, a pureza espiritual seria obtida após várias reencarnações, até chegarem ao estado de “perfeição”. Os *perfecti* (“perfeitos”), designação da elite espiritual cátara, eram santos vivos que tinham por missão influenciar as pessoas para que renegassem o mundo material através da oração, jejum e abstinência sexual. Os cátaros afirmavam ser o catolicismo uma religião falsa, enfurecendo o papa Inocêncio III (1161- 1216).

Inocêncio recrutou nobres feudais para exterminarem os cátaros e seus seguidores em uma série de cruzadas entre 1209 e 1229. Para combater tal seita, a Igreja cristã instituiu uma comissão de inquérito para combater a “intereção com o diabo”. “Para provar a culpa dos criminosos, foi elaborada toda uma teoria sobre as características do diabo, suas artes de sedução e a lista de todos os seus ajudantes” (SCHWANITZ, 2007, p. 59).



Os tribunais de inquisição eram a face mais cruel da Igreja cristã. O papa Gregório IX, em sua bula *Excommunicamus* (1231), estipulou procedimentos para os inquisidores localizarem hereges e persuadi-los a se retratarem. Os dominicanos (Inquisição Dominicana) também tinham a tarefa de interrogar acusados de heresia. Com Gregório IX havia um certo grau de racionalidade nos procedimentos inquisitoriais:

tribunal com dois juízes locais, nomeados pelo papa; depoimento de duas testemunhas anônimas. Com o papa Inocêncio IV, em 1252, a tortura foi permitida para obter a confissão do suspeito.

Contestação de dogmas (negação ou reinterpretação), manifestação de práticas pagãs ou feitiçaria e conduta social inadequada (homossexualidade como “perversão”, blasfêmias) deveriam ser atos passíveis de punição. As penas aplicadas iam desde o confisco de bens até a morte em fogueiras. Havia abusos por parte dos inquisidores.

As três fases do processo inquisitorial consistiam em: 1) tempo de graça, apresentação dos suspeitos aos juízes, de quinze dias a um mês, se o herético não se apresentasse espontaneamente, seria implacavelmente perseguido; 2) interrogatório, no qual faziam tudo para que o réu confessasse o crime, se houvesse recusa, o réu seria torturado; 3) e sentença, dada após a confissão ser arrancada do suposto herético.

A monstruosidade inquisitorial não poupava suspeitos. Todo mundo parecia culpado até que se provasse a culpa, mesmo que sob tortura. Confessar a culpa, mesmo não sendo herético, era quase obrigação. Em 1376, o dominicano espanhol Nicolau Eymerich (1320-1399) redigiu uma espécie de guia prático do ofício inquisitorial, o “Manual dos inquisidores” (*Directorium Inquisitorum*), que dizia:

Todos podem ser torturados. O motivo? O interesse da fé: é preciso banir a heresia dos povos, é preciso desenraizá-los, impedir que cresça. A finalidade da tortura é obrigar o suspeito a confessar a culpa que cala. Pode-se qualificar de sanquinários todos esses juízes de hoje, que recorrem tão facilmente à tortura, sem tentar, através de outros meios, completar a investigação. Esses juízes sanquinários impõem torturas a tal ponto que matam os réus, ou os deixam com membros fraturados, doentes para sempre. O inquisidor deve ter em mente que: o acusado deve ser torturado de tal forma que saia saudável para ser libertado ou para ser executado (1993, p. 210-211).

Quando o réu, cansado da tortura (física ou psicológica), resolvia assumir sua culpa, ouvia a sentença em uma sessão pública (sermão geral). Existiam três tipos básicos de penas: confiscação de bens, prisão e morte. O *inquisitor hereticae pravitatis* (inquisidor da depravação herética) combinava em si as funções de querelante, juiz e júri. Os tribunais da inquisição não eram tribunais, mas máquinas para gerar ansiedade. “Delatar um vizinho tornou-se não apenas uma obrigação, mas também uma estratégia de sobrevivência” (O’SHEA, 2005, p. 228).

Alguns suspeitos, ao serem pressionados, davam uma longa lista de nomes de mortos, cumprindo sua obrigação de apontar heréticos e afastando dos vivos o perigo da tortura. Porém, ao perceberem tal tática (morto por vivo), os inquisidores passaram a desenterrar e queimar mortos. Familiares e amigos ficavam desolados com cemitérios revirados e cadáveres em decomposição sendo levados em carroças, pelas ruas, até uma grande fogueira macabra. Os inquisidores gritavam: “Qui aytal fará, aytal pendra” (Quem assim fizer, sofrerá um destino igual) (GUIDONES apud O’SHEA, 2005, p. 230). A infâmia familiar poderia pedurar por alguns descendentes dos condenados.

Dependendo da gravidade da sentença *post mortem*, alguns descendentes do condenado eram deserdados, e suas propriedades e seus serviços, confiscados pelo

inquisidor para consolidar suas investigações. Outros eram presos, ou obrigados a costurar grandes cruces amarelas em suas roupas, como sinal de infâmia familiar, ou forçados e pôr em prática extenuantes penitências (O'SHEA, loc.cit.)

Ninguém estava a salvo enquanto não prejudicasse seus vizinhos. Os registros da Inquisição começaram a ficar cheios de nomes dos vivo. A ordem deveria ser preservada a todo custo, tendo em vista a salvação das almas. A Igreja era a grande pastora que controlava o rebanho de Deus. Se o fiel se afastava dos dogmas e colocava em risco a ordem, tornando-se um herege; praticante de um comportamento marginal, deveria ser punido por contrariar a ortodoxia (*ortos*, “reto” e *doxia*, “doutrina”), a doutrina correta que todo cristão deveria seguir.

Porém havia pontos controversos sobre heresia entre cristãos orientais e ocidentais. Um desses pontos dizia respeito as imagens no culto religioso. Iconoclastia (grego *eikon*, “imagem”, “ícone” e *klastos*, “quebra”) foi um movimento que destruiu imagens por entender que se tratava de um desrespeito às leis divinas do Oriente cristão. Imperadores dos séculos VI a VIII oscilaram entre a aprovação e proibição do uso de imagens. Os que proibiam citavam o Décalogo (dez mandamentos), principalmente o quarto mandamento: “Não farás para ti imagem de escultura, nem alguma semelhança do que há lá em cima, nos céus, ou embaixo, na terra, ou nas águas que estão debaixo da terra”²¹¹. Qualquer imagem poderia levar ao pecado da idolatria, atitude condenável também na tradição judaica. Já na cristandade ocidental, as imagens eram valorizadas, reproduzidas, e até vendidas como relíquias religiosas. Se o povo era iletrado, as imagens possuíam papel pedagógico. *Iluminuras* eram usadas para iluminar o caminho do povo iletrado. As pinturas foram chamadas de “literatura dos laicos” (*laicorum litteratura*) ou “literatura dos incultos” (*illiterati*) (TATARKIEWICZ, 2002, p. 155). O papa São Gregório I Magno (540-604) criticou a condenação de pinturas religiosas, considerando-as “os livros dos que não sabem ler”, imagens como meio pelo qual se transmitia uma mensagem – *via média* (LOYN, 1997, p. 173).

Foi a imperatriz bizantina Irene (752-802) quem convocou o II Concílio de Nicéia (787), defendendo o uso dos ícones e seu restabelecimento. O uso pedagógico e alegórico das imagens acabou vencendo as correntes iconoclastas.

²¹¹ Bíblia cristã, Velho Testamento, Êxodo (20:4).

4.4 Inquisição e ferramentas de tortura

Os órgãos de “justiça” da Santa Inquisição possuíam métodos agressivos de tortura. Existiam aparelhos sofisticados, de alto custo e também aparelhos simples (tesoura, alicates, chicotes, barras de ferro aquecidas). Instrumentos para imobilização eram uma constante para se extrair a confissão de culpa da vítima. Os acusados eram torturados até que admitissem ligação com Satã.

As vítimas mulheres eram totalmente depiladas pelos torturadores. No manual de diagnóstico, “O Martelo das Bruxas/Feiticeiras” (*Malleus Maleficarum*, 1487), escrito por dois alemães inquisidores dominicanos, Heinrich Kraemer (1430-1505) e James Sprenger (1435-1495), havia indicações para encontrar e punir bruxas. O manual era dividido em três partes: 1) Tratando das três necessárias concomitâncias de bruxaria (o diabo, uma bruxa, e a permissão de Deus Todo-Poderoso); 2) Tratando dos métodos pelos quais os trabalhos de bruxaria são forjados e dirigidos, e como eles podem ser anulados e dissolvidos com sucesso; 3) Relacionando o processo judicial, nos tribunais eclesiásticos e civis, contra as bruxas e todos os hereges.

Para descobrir se uma mulher era bruxa, um suposto sinal de Satã (“marca do Diabo”) era procurado no corpo da suspeita. Com agulhas e estiletos para punções os inquisidores procuravam a marca que, segundo a crença, o diabo teria colocado no corpo de todos os seus seguidores. A marca poderia ter a forma de uma mancha na pele, ser um pedaço de carne



**The Three Witches From Macbeth,
Alexandre-Marie Colin, 1827.**

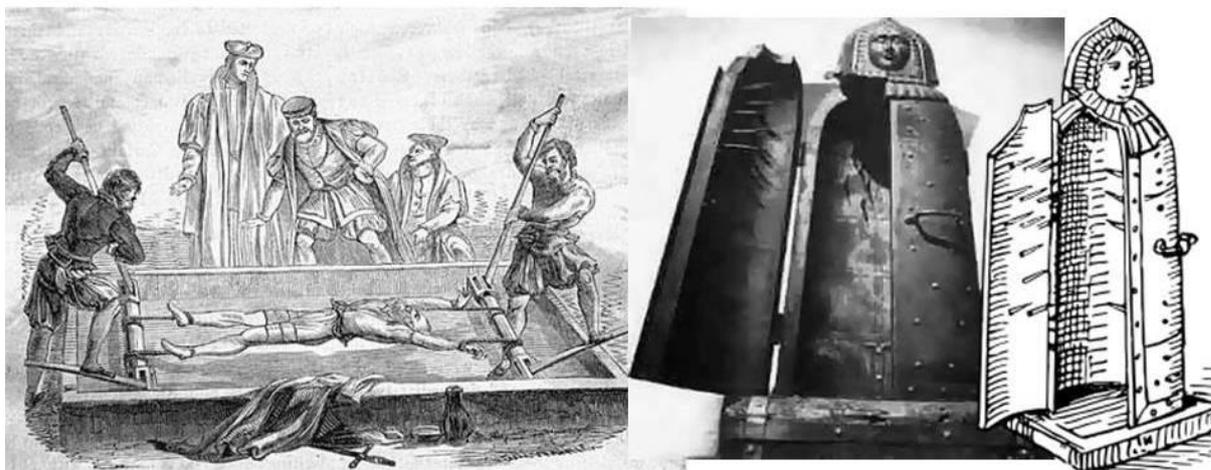
saliente, ou um mamilo anormal, local de alimentação dos “acompanhantes” (pequenos demônios em forma de animais domésticos, gato preto ou sapo) das bruxas. Porém, a marca poderia ser invisível aos olhos de inquisidores iniciantes. A marca não verteria sangue se ferida. A suspeita, então, tinha o corpo espetado com agulhas e estiletos especiais. Um calo, uma verruga, uma região tornada insensível pelo excesso de dor, era considerada uma prova irrefutável da culpabilidade.

Para transmitir a imagem das bruxas pelas adjacências, nada melhor que uma marca que não transmite dor e, às vezes, cresce novamente quando extirpada – a verruga. Magias, orações e imposições das mãos em noite de Lua cheia foram métodos utilizados para “sumir” com verrugas.

[...], o terror que as verrugas inspiram está em sua gestação simbólica. A verruga gorda, horrível e talvez ainda por cima com pêlos é símbolo típico da bruxa dos contos de fadas, uma excrescência do inferno, ou seja, dos poderes da escuridão. Uma tal verruga desconcentraria até mesmo o mais racional dos homens caso se instalasse em seu nariz. Embora ela não seja uma ameaça e não possa fazer mal a ninguém, até o mais razoável dos nossos contemporâneos sente que ela, em um plano mais profundo, se não chega a ser levada a mal, é certamente mal interpretada, porque aponta para o mundo do padrão arquetípico do mal. Além disso, não se pode nem mesmo alegar que ela, vindo de fora, instalou-se em nós. De maneira unívoca ela, excrescência insignificante, emerge do interior da própria pessoa. Quem sempre lida com verrugas dispara essas escuras associações, de javalis e lagartos até bruxas más (DAHLKE, 2007, p. 290).

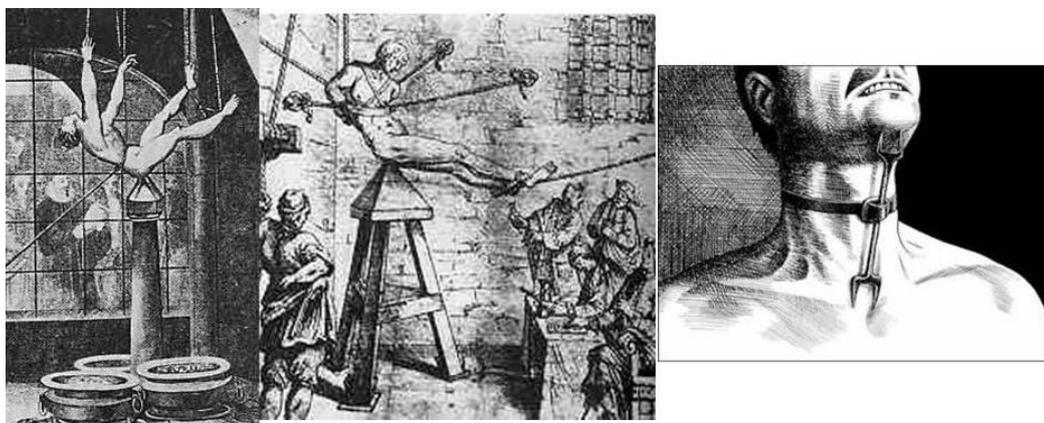
Algumas execuções eram realizadas em praças públicas e tornava-se um evento onde nobres e plebeus olhavam fascinados o suplício das torturas. O ato de queimar a bruxa era o mesmo ato de queimar o perigo e purificar o ambiente. Vários eram os métodos e os instrumentos de tortura e execução presente no *Malleus Maleficarum*, como por exemplo:

- **Roda do despedaçamento:** método utilizado entre 1100 e 1700, em países como: Inglaterra, Holanda e Alemanha. Depois da forca, era a forma mais comum de execução na Europa germânica. Na Europa latina e gálica, o despedaçamento era feito por meio de barras maciças de ferro. A vítima, nua, era esticada de barriga para cima na roda (ou no chão), com os membros estendidos ao máximo e atados a estacas ou anilhas de ferro. Por baixo dos pulsos, cotovelos, joelhos e quadris, suportes de madeira ficavam atravessados de madeira. O carrasco (verdugo) aplicava violentos golpes com a barra, destroçando todas as articulações e partindo os ossos, evitando dar golpes que pudessem ser mortais. Isso provocava muita dor a vítima, o que muito divertia a platéia.
- **Dama de Ferro** (Dama de Nuremberg, Donzela de Ferro): instrumentos em forma de sarcófago antropomorfo com pregos em seu interior. Quando a porta do sarcófago era fechada os pregos penetravam no corpo da vítima. A “Donzela de Ferro” de Nuremberg, exemplar do final do século XV, reprodução aperfeiçoada de exemplares mais antigos, foi destruída quando Nuremberg foi bombardeada, em 1944. A “Dama de Ferro” era aplicada nos casos de mulheres adúlteras e de jovens ou viúvas que não mantivessem sua castidade. Era também usada como instrumento de interrogatório, em casos específicos de mulheres suspeitas de bruxaria ou comércio com as forças do Inferno.



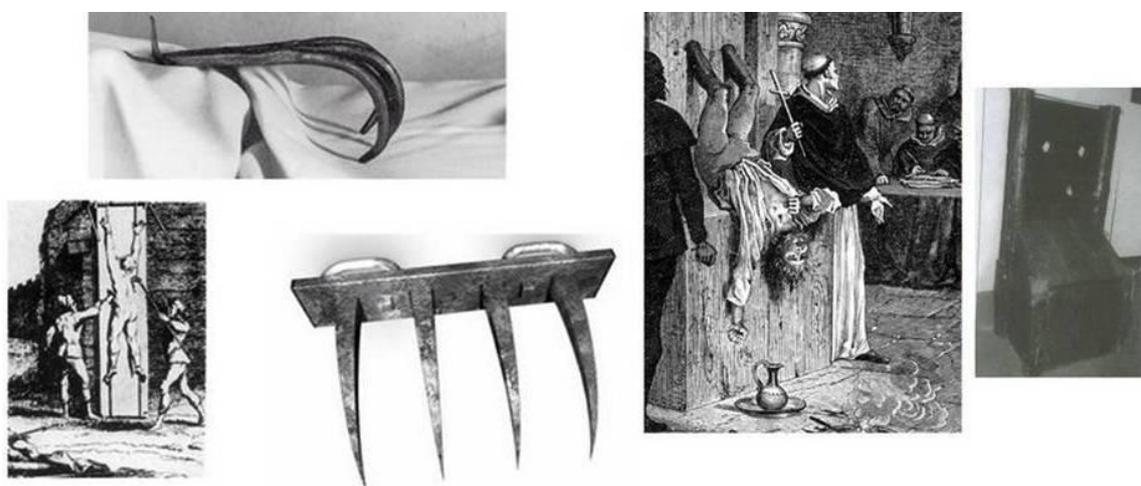
Roda do despedaçamento (esquerda) e Dama de Ferro (centro e direita).

- **Garfo:** instrumento usado para punir hereges, era uma haste metálica com duas pontas (como um garfo) em cada extremidade. Ficava preso com uma tira de couro ao pescoço da vítima, perfurando abaixo do maxilar e acima do tórax, além de limitar os movimentos do herege.
- **Berço de Judas:** o instrumento consistia em suspender a vítima sobre uma espécie de pirâmide e depois baixar, com maior ou menor velocidade. O bico afiado da pirâmide, desta forma, atingia o ânus, a vagina, a base do saco escrotal ou as últimas vértebras do cóccix. O carrasco, segundo as indicações dos interrogadores, podia variar a velocidade e a pressão. O “Berço de Judas”, em italiano *Culla di Giuda*, em alemão *Judaswieg* e em inglês *Judas Cradle* (ou simplesmente *Cradle*) era conhecido em francês como *La Veille* (“A Vigília”). Era um instrumento de terror psicológico, pois o carrasco podia ou não baixar a vítima.



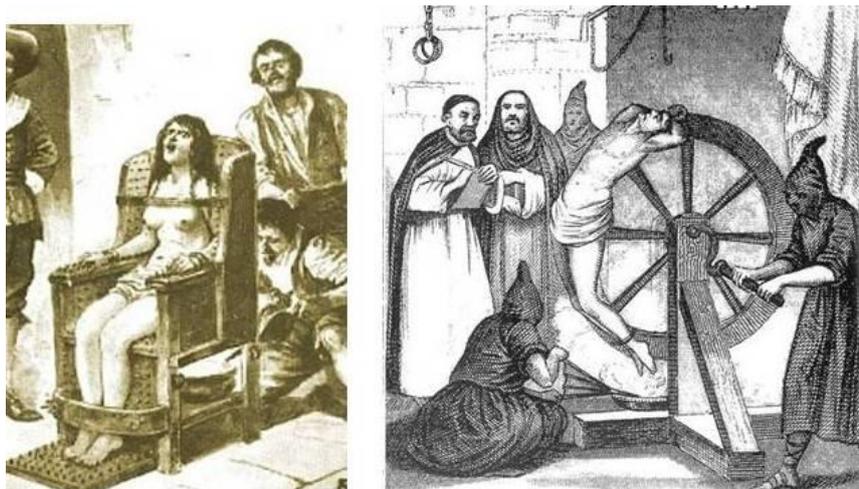
Berço de Judas (esquerda e centro), Garfo (direita)

- **Garras de Gato:** instrumentos simples, semelhantes a grandes tridentes um pouco encurvados, ou rastelos. Eram utilizadas para escarnar o corpo dos prisioneiros, arrancando progressivamente a carne, até a exposição dos ossos.
- **Cadeira das Bruxas:** aparelho com a forma de uma cadeira com o assento inclinado, usada durante os interrogatórios de supostas bruxas. A vítima, podendo ser homem, era pendurada pelos tornozelos, podendo então ser submetida a outras espécies de tormentos mais dolorosos. A posição invertida, além de impossibilitar os movimentos, provocava desorientação, e, caso fosse muito prolongada, poderia fazer o prisioneiro perder os sentidos.



Guarras de Gato (esquerda e centro), Cadeira das Bruxas (direita)

- **Cadeira de Interrogatório:** era uma cadeira de ferro com o assento e o encosto totalmente cobertos por pontas afiadas. Era instrumento básico no arsenal dos inquisidores. A vítima, sempre nua, era amarrada na cadeira. O tormento podia ser intensificado com sacudidas e golpes nos braços e no tronco. Além disso, havia outro modo de tornar este instrumento mais eficiente: como a cadeira era, na maior parte das vezes, de ferro (havia exemplares e madeira, nos quais apenas as pontas eram metálicas), poderia ser aquecida por um braseiro. Perfurar e queimar era a regra.
- **Cavalete:** instrumentos de contenção, item fundamental no arsenal do torturador. Seu uso era variado: tanto servia para imobilizar as vítimas durante a tortura ou para mutilar a vítima em público, como punição para crimes menores, insignificantes; como dormir na igreja.



Cadeira de interrogatório (esquerda), cavalete (esquerda)

- **A Cegonha (ou A Filha do Varredor):** consistia em uma espécie de algema ou grilhão que quase unia os pés e as mãos do torturado, impedindo qualquer movimento. A Cegonha provoca, depois de poucos minutos, fortes câimbras, que, com o passar das horas, transformavam-se em uma atroz agonia, sobretudo no abdômen. Em tal situação, a vítima pode ser maltratada, queimada, açoitada e mutilada, pois está completamente imobilizada.
- **Pêra (Pêra Oral, Retal e Vaginal):** instrumento em forma de pêra, era colocado na boca, no reto ou na vagina da vítima, e ali eram abertos, por meio de um parafuso, até atingir sua total abertura. O interior da cavidade afetada ficava, invariavelmente, danificado, com efeitos muitas vezes irreversíveis. Por vezes, além da abertura exagerada, a pêra era dotada, na extremidade mais interna, de pontas em gancho, que destroçavam a garganta, o reto ou a raiz do útero, pois penetravam bastante fundo. A pêra oral aplicava-se aos casos de heresia ou a criminosos laicos de tendências anti-ortodoxas. A pêra vaginal estava destinada a mulheres consideradas culpadas de conluíus e acordos com Satanás ou quaisquer outras forças sobrenaturais (falar com “espíritos dos mortos”), a adúlteras ou suspeitas de terem mantido relações incestuosas e por último, a retal para homossexuais masculinos passivos.
- **Gaiolas Suspensas:** desde a Alta Idade Média até finais do séc. XVIII, as paisagens urbanas e suburbanas da Europa abundavam de gaiolas de ferro e madeira, no exterior de edifícios municipais, palácios de justiça, catedrais e muralhas de cidades, assim como penduradas em postes situados nas encruzilhadas de diversos caminhos; freqüentemente havia várias gaiolas em fila, umas ao lado das outras. As vítimas, nuas ou quase nuas, eram fechadas nas gaiolas suspensas, que não eram muito maiores que seus corpos;

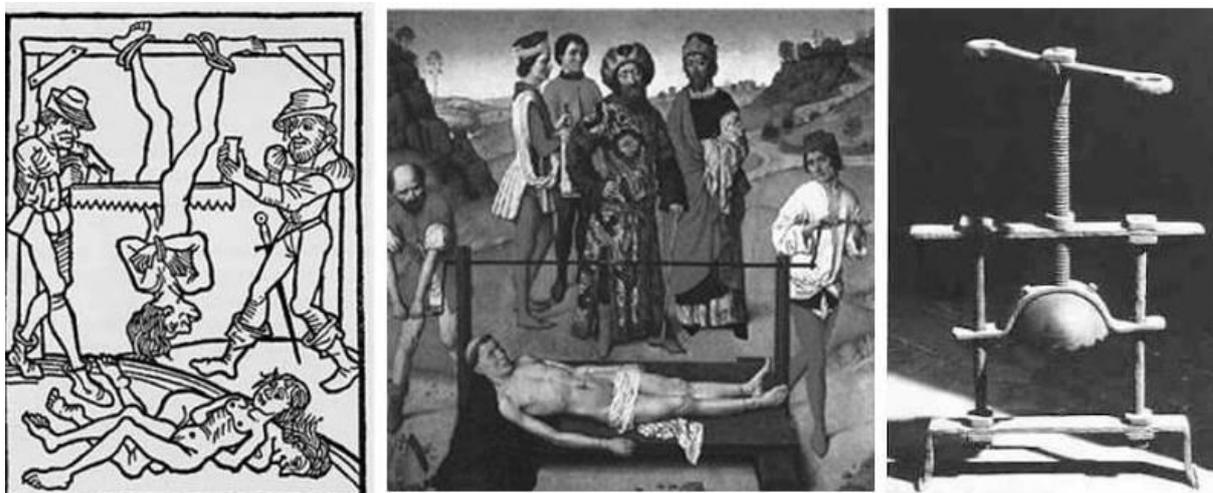
morriam de fome e sede, de mau tempo e frio no inverno, de queimaduras e insolação no verão e eram muitas vezes torturadas e mutiladas para melhor servir de exemplo. Os cadáveres em putrefação eram, na maior parte das vezes, deixados até o desfazimento do esqueleto.



Pêra (esquerda/acima), Gaiola Suspensa (direita/acima) e A Cegonha (esquerda/abaixo)

- **Serrote:** outro meio de execução extremamente cruel, no qual a vítima, suspensa pelos pés, era serrada ao meio, entre as pernas, de cima para baixo. Esse tipo de execução podia ser levada a cabo com qualquer tipo de serra de lenhador utilizada a quatro mãos e de dentes grandes. A serra era aplicada freqüentemente a homossexuais de ambos os sexos, principalmente a homens. Na Alemanha, a serra estava reservada aos líderes de movimentos rebeldes e na França, às bruxas “engravidadas por Satanás”.
- **Mesa de Evisceramento:** mesa ou tábua sobre a qual havia uma roldana e um sistema de cordas e pequenos ganchos. O carrasco abria o ventre da vítima amarrada sobre a tábua, em seguida, introduzia-lhe os ganchos na abertura, prendendo-os firmemente às entranhas do condenado. Ao manipular a roldana, as entranhas eram puxadas para fora, com a vítima ainda viva; esta era então abandonada e deixada para morrer. A morte demorava por horas ou até dias. Quanto mais a vítima demorasse a morrer, maior era considerada a habilidade do carrasco.
- **Esmaga-cabeças:** instrumento tipicamente medieval, era um capacete e uma barra na qual se colocava o queixo do torturado. Em seguida, por meio de um parafuso, o capacete era apertado, comprimindo a cabeça do indivíduo. O resultado era arrasador: primeiro destroçavam-se os alvéolos dentários; depois, as mandíbulas; e finalmente, caso

a tortura não cessasse, os olhos saltavam das órbitas e o cérebro vazava pelo crânio fraturado.



Serrote (esquerda), Mesa de Evisceramento (centro) e Esmaga-Cabeça (direita)

- **Máscaras:** eram usadas máscaras de metal para punir delitos menores. As vítimas teriam que usar a máscara publicamente. O incômodo físico era menor que a humilhação, em alguns casos.
- **Pêndulo:** a vítima ficava deitada no chão, tinha os braços e pernas amarradas (com algemas presas as chão) e sobre seu corpo, um pêndulo ficava balançando lentamente. O pêndulo era usado como “pré-tortura”, antes de julgamentos.



Máscaras (esquerda), Pêndulo (direita)

- **Cremação:** é conhecida como a forma de execução utilizada em casos de bruxaria ou feitiçaria; na verdade, os romanos já a utilizavam para os parricidas e os traidores. Na

sua forma medieval, utilizada pela Inquisição, o condenado somente era queimado vivo se se recusasse a abjurar (renunciar aos erros que o haviam arrastado àquela situação). Para garantir que a vítima morresse verdadeiramente nas chamas, e não asfisiada com a fumaça, vestiam-na com uma camisola encharcada com enxofre.

- **Empalamento:** forma particularmente cruel de execução, visto que a vítima agonizava por vários dias antes de morrer. O método era simples: a vítima era deitada de bruços e uma estaca longa lhe era enfiada no ânus, no umbigo ou na vagina no sentido longitudinal. Para que a estaca ficasse firme, era introduzida no corpo do condenado a golpes de marreta. Em seguida, simplesmente plantava-se a estaca no chão; a força da gravidade fazia o resto. O corpo simplesmente era puxado em direção ao solo, enquanto a estaca rasgava lentamente as entranhas, num processo que podia durar (dependendo da espessura da estaca e da capacidade de resistência da vítima) várias horas ou até dias.



Cremação (esquerda), Empalamento (direita)

Uma grande figura histórica ligada aos empalamentos foi Vlad Tepes (1430?- 1477?), príncipe da Valáquia (Wallachia) entre os anos 1456-1462 e 1476-1477. Vlad (o Empalador) nasceu em Schassburg (Sighisoara), uma cidade da Transilvânia. Vlad Tepes foi a figura na qual o escritor irlandês Bram Stoker (1847-1912) se baseou para escrever o romance *Dracula* (1897).

O nome Drácula foi aplicado a Vlad quando era vivo. “Dracula” deriva do romeno *drac*, segundo a “Enciclopédia dos Vampiros”, pode ser uma palavra interpretada como “dragão” ou “diabo”. Drácula significa “filho de Dracul” (“filho do dragão” ou “do diabo”). (MELTON, 2008, p. 512-513). Vlad Tepes era filho do príncipe Vlad II – *Dracul*. Vlad II



havia ingressado, em 1431, na Ordem do Dragão, uma irmandade cristã dedicada a lutar contra os turcos. A Ordem do Dragão tinha sede em Nuremberg, Alemanha. O juramento da ordem exigia, entre outras coisas, que se usasse o emblema em todas as ocasiões.

Em 1438, *Vlad Dracul* (o pai), faz uma aliança com os turcos. Dois filhos de *Vlad Dracul*, Mircea e Vlad Tepes, deveriam ser enviados ao sultão. Porém, o sultão duvidou da palavra de Dracul e o aprisionou. Reafirmando a lealdade, Dracul envia Vlad e Radu para que permanecessem com o sultão como garantia do pacto.

O período de aprisionamento afetou Vlad profundamente. Por um lado, aproveitou a oportunidade para aprender o idioma turco e os costumes do país. Mas seu tratamento enraizou o cinismo tão evidente em sua abordagem da vida e infundiu nele uma atitude maquiavélica para com os assuntos da política. Suas experiências anteriores também parecem ter incutido em sua personalidade o desejo de vingança de todos os que lhe haviam feito mal (MELTON, op.cit).

Vlad Dracul é assassinado em 1447 e Mircea é queimado vivo por ordem do governador húngaro Ioande Hunedoara. Vlad Tepes tenta assumir o trono da Válaquia, mas Vladslav II (outro ramo da família) assumiu. Vlad Tepes acabou se unindo ao assassino de seu pai, Hunedoara, na Transilvânia. Hunedoara morreu durante a peste que assolou Belgrado. Vlad perseguiu e matou Vladslav II, depois fez um juramento formal ao Rei Ladislaus V da Hungria e poucos dias depois, jurou submissão ao sultão turco. Tais fatos ocorrem no transcorrer de 1456, ano que Vlad Tepes começou a arquitetar sua vingança contra os inimigos de seu pai e de sua família²¹².

Vlad empalou os boiardos, elite da Válaquia que ajudou Hunedoara a assassinar Vlad Dracul. Os boiardos mais novos foram obrigados a construir o castelo que seria mais tarde identificado com o Castelo do Drácula. Vlad tinha uma maneira brutal de aterrorizar os inimigos, por isso a alcunha de “o Empalador”. Vlad aterrorizou Igrejas (ortodoxa e católica).

Deu particular atenção aos centros monásticos da Igreja Católica, que ele via como pontos indesejáveis de influência estrangeira. Seu lema “a Romênia para os romenos”. Vlad, o Empalador, usou sua posição para implementar seu próprio código moral de honestidade e de moralidade sexual e várias histórias têm sobrevivido de ele ter matado pessoas que ofendiam seu censo de valores morais. Às vezes retaliava contra uma vila inteira por causa dos atos de uma só pessoa. [...]. Era conhecido pelo número de vítimas, 40 mil em números conservadores, durante o seu curto reinado de seis anos. [Vlad] não somente empalava as pessoas de várias

²¹² Ver Florescu; McNally (1973); Guiley (2005); Loyn (1997, p. 357); Thomson (2002, p. 342).

maneiras como também executava suas vítimas numa forma relacionada ao crime pelo qual estavam sendo punidos (Melton, 2008, p. 512-517).

Aquilo que não era compreendido, racionalizado, logo era tomado pelo imaginário coletivo como fato. Para Cornelius Castoriadis (1922-1997), essa nossa capacidade de criar formas, ritos e mitos é, também, certo mistério da criação, da transfiguração. Muito além de capacidades racionais, surgem elementos fantásticos, inventados, que atualizam o imaginário.

O imaginário que falo não é imagem de. É criação incessante e essencialmente inderteminada (social-histórica e psíquica) de figura/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de “alguma coisa”. Aquilo que determinamos “realidade” e “racionalidade” são seus produtos (CASTORIADIS, 1991, p.13).

A história vingativa e sanguinária de Vlad Tepes (o Empalador) foi transformada em história de amor e sedução na literatura e no cinema. O Empalador da Válaquia tornou-se, nas mãos de Bram Stoker e em filmes que tratam do tema vampiresco, em valores primitivos de promiscuidade, um pária indesejável corruptor (não entra sem convite), a própria encarnação do mal. Vlad Tepes fez alianças com amigos e inimigos e com isso tinha permissão/convite para participar dos acontecimentos políticos dos aliados, podendo arquitetar vinganças. Vlad aterrorizou Igrejas, sem respeito pelas pessoas e religião alguma. Vlad, na figura do Drácula, torna-se alvo da civilização que procura “destruir o vampiro através da religião (crucifixo, água benta); da ciência (água corrente, luz do sol, alho) e da força (estaca de madeira cravada no coração)”. É a luta da sociedade racional contra a barbárie animalesca (NAZÁRIO, 1998, p. 75).

Diz a crença popular que muitos suicidas se tornam vampiros. O mesmo aconteceria com homens muito maus), a ponto de a morte lhes fechar as portas e a terra se negar a receber seu corpo (GONÇALO, 2008, 146- 147). E Vlad Tepes, um grande exemplo de maldade, virou um vampiro em diferentes meios (literário, midiático, iconográfico).

Além dos casos de empalamento, realizados por Vlad Tepes ou pela Santa Inquisição, a fogueira foi outra forma de execução que permaneceu em nosso imaginário como um castigo ligado as bruxas e a Joana D’Arc.

Eram tempos de crise no modo de produção feudal, das relações econômicas, sociais e culturais. No século XIV, a Peste Negra foi relacionada aos leprosos e judeus, “monstros” acusados de serem a causa da doença. A peste bubônica, trazida da Ásia, devastou a Europa no ano de 1347. Nos anos seguintes a peste constantemente assolou a população medieval.

“A catástrofe tem a extensão de um apocalipse (fim do mundo) e estimula a paranóia. A sociedade começa a procurar bodes expiatórios, que logo são encontrados entre dois grupos populacionais: as mulheres e os judeus”

(SCHWANTZ, 2007, p. 59). De acordo com

Jacques Le Goff (1924), historiador francês, a lepra estava associada ao castigo divino, pois o leproso havia sido gerado por seus pais em períodos proibidos para copulação (Quaresma e dias santos). “O corpo sofredor do leproso é a lepra da alma” (2006, p. 107).

Os judeus eram considerados “ajudantes do Diabo”, serviçais que envenenavam poços somente para propagar a peste.

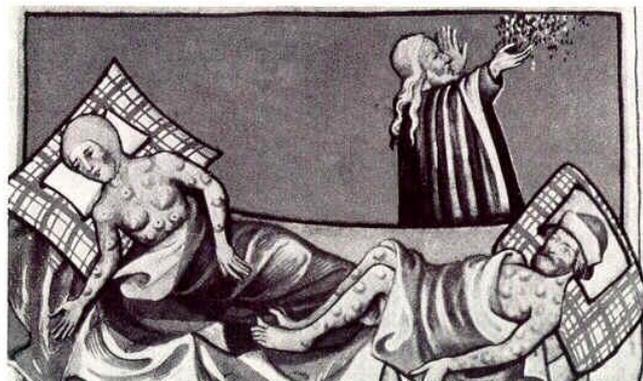


Ilustração da peste negra, Rudolf Von Sem, 1411.

Nos lugares em que a peste irrompe, deixa atrás de si o rastro de sangue dos massacres dos judeus, que se estende da Sabóia até a Suíça, passando pela Renânia e chegando até a Alemanha. Em Colmar, Speyer, Worms, Oppenheim, Frankfurt, Erfurt, Colônia, Hannover, enfim, em toda parte, os judeus são assassinados – só em Estrasburgo fora dezesseis mil. O ódio aos judeus baseia-se em superstições religiosas (eles mataram Cristo, têm regras alimentares estranhas e a tendência de profanar hóstias e assassinar crianças) e na moral econômica cristã. [...]. Quando os judeus multiplicam o dinheiro por meio da cobrança de juros tornam-se feiticeiros que fazem sexo com o dinheiro. Em vez de filhos dos filhos, geram juros dos juros. Como aos judeus é proibido exercer profissões cristãs, tornam-se agiotas, criaturas muito odiadas, [...]. Portanto, eliminá-los é uma obra de adoração a Deus. (Ibid., p. 59-60).

Assim como os judeus e os leprosos, as mulheres, em estado de transe (bruxas) e participantes de conciliábulos (reuniões às noites de sábado), passam a ser demonizadas.



Brujas (acreditando ou não), *strega* (italiano), *sorcière* (francês), *hexe* (alemão), *witch* (inglês) são palavras para “bruxas”. Nos documentos latinos, a partir do século XIII, os vocábulos *incantatrix/maléfica/lâmia* denominavam as mulheres que saiam para uma viagem noturna com o intuito de encontrar outras mulheres que compartilhavam as mesmas crenças. Mulheres que iam para um local afastado, geralmente florestas, onde consagravam um culto a um demônio ou ao diabo.

Nas noites de sábado, o diabo era invocado para batizar meninos e sapos. “Os meninos eram apresentados pela bruxa (a madrinha) vestidos de veludo granado. Parece que o diabo e as mulheres têm paixão pelo veludo”. O galo era odiado, pois dispensava os conciliábulos, mas a galinha preta era comum em galinheiros de mulheres consideradas bruxas. Para evitar que as bruxas entrassem nas casas à noite e “sugassem o tutano” de crianças, bastava colocar uma vassoura atrás de uma porta (“melhor sentinela”) (PALMA, 1992, p. 94). As bruxas, seres míticos, tinham talento especial para metamorfoses e, assim, entrar em qualquer ambiente causando destruição.

Uma bruxa pode-se tornar numa ave, numa serpente, numa mosca, numa borboleta, numa rã ou num gato. Na maioria das vezes torna-se uma ave preta (corvo, gralha,

galinha preta e pega). Também existe uma crença popular em como as traças são de facto bruxas, portanto o melhor é atirá-las à lareira ou arrancar-lhe as asas. [...]. Há um tipo de mariposa que é realmente designada por *bruxa*. As pessoas acham que qualquer mulher tocada pelas asas dessa “bruxa” se tornará estéril. Acreditava-se que, quando uma bruxa adormecia, lhe saía da boca uma borboleta ou um pássaro (UGRÉSIC, 2007, p. 259).

Na obra “Deus, um delírio”, o zoólogo, etólogo e escritor Richard Dawkins (1941), relata a pesquisa de Pascal Boyer, antropólogo francês, sobre como as crenças religiosas soam estranhas quando não são familiares e cita a crença do povo *fang* (Camarões, África) em bruxas. Para o povo *fang*, “as bruxas têm um órgão interno extra, parecido com um animal, que sai voando à noite e arruína as plantações das pessoas ou envenena seu sangue” (2007, p. 235).

Convém, neste momento, especificar a diferença entre bruxaria e magia, pois não lemos com frequência relatos de magos, feiticeiros (sexo masculino) mortos nas fogueiras da Inquisição. Já a mulheres (velhas, feias, pobres e perturbadas mentalmente) ardiam em fogueiras.

No *Dicionário UNESP do Português Contemporâneo* (2004), “bruxa” é o substantivo feminino para feiticeira, mulher má ou feia e é uma palavra que pode ser usada como insulto para mulheres (p. 204). Já a palavra “mago” é um substantivo masculino para feiticeiro, ilusionista, mágico, astrólogo, advinho ou pessoa que se presume possuir poderes mágicos (p. 868). Mago (magia) e bruxa (bruxaria) parecem ter relação de semelhança, ambos são feiticeiros. Porém, a magia parece assinalar algo mais elevado, nobre e a bruxaria representar algo terrível, perigoso. Até dentro do universo da magia, segundo o pensamento cristão, há dualidade: “magia branca” (“alta magia”, magia “boa”) *versus* “magia negra” (“baixa magia”, magia demoníaca). As distinções aqui expostas têm uma raiz em Santo Agostinho e sua obra “Cidade de Deus” (*De civitate Dei*), no Livro X, se dedica ao exame da *Filosofia dos Oráculos* de Porfírio.

[...] com forte sentido polêmico contra os gnósticos - ele [Santo Agostinho] discute a distinção gnóstica entre duas formas de invocar os espíritos e de dominar, através de sua sabedoria, a natureza, ou de conhecer o futuro com a sua ajuda. **Estas duas formas são, em grego, a teurgia (“arte de atuar com os deuses”) e a goeteia (“arte de atuar com as coisas da terra, da matéria”).** Atuando em teurgia, diziam os gnósticos, referimo-nos apenas a espíritos bons, puros, superiores, com cerimônias puras e em situações sempre boas; atuando em goeteia (o que permanecia, ao nível teórico, coisa vergonhosa e perigosa, pois proibida), entramos em contato com espíritos maus, inquietos, infelizes, que buscam sacrifícios impuros para manifestarem-se e sempre gozam com o sangue e outras coisas sujas. Com esses espíritos só se atua quando se quer fazer o mal (CARDINI, 1996, p. 10, grifo nosso).

Teurgia é a crença na possibilidade de os deuses ou demônios influírem nos fenômenos naturais de forma favorável para quem a invoque. Para Santo Agostinho, os milagres realizados pela fé eram diferentes dos “falsos milagres” realizados pela “curiosidade criminosa” chamada magia. Não havia diferença entre a magia e a teurgia (vocábulo mais honroso para magia), “e não se pode considerar que as práticas dos magos sejam ilícitas e as dos teurgos, louváveis” (FERRATER MORA, 2001, p. 2864).

Já *Goetia/Goécia* era o nome mais detestável da magia. *Goécia* é espécie de magia com que se evocavam os espíritos malignos. *Goécia* é a magia negra, feitiçaria, mau uso do poder mágico. *Goécia* (do grego *Goeteia*) que significa magia com que se invocam demônios para fazer mal aos homens. Possivelmente, as bruxas faziam a *goécia* (magia maligna) e os magos a *teurgia* (magia favorável) (CÉSAR, 1975, p. 223). Porém, ambos faziam magia. O mago agia porque conhecia as relações entre as coisas; (pedra filosofal, alma humana e os planetas, alquimias) a bruxa só conhecia alguns atos que determinam alguns efeitos nas relações de causa e efeito (feitiço para destruir inimigos, por exemplo).

A *incantatrix* não sabe ou não tem o cuidado de conhecer as coisas que emprega para atuar, e atuar de maneira má. A *incantatrix* é maléfica, porque faz o mal (feiticeira de “fazer”?). Ela atua, sobretudo, em três direções:

1. A metamorfose. A *incantatrix* pode transformar-se em animal (frequentemente uma ave de rapina noturna, como um morcego ou uma coruja) e nessa forma perturbar sobretudo as crianças, sugando-lhes o sangue até a morte. Na origem, esta crença era estruturada ao contrário: havia gênios maus que à noite tomavam forma de pássaros sugadores de sangue e de dia a de velhas mulheres. A *incantatrix* pode também transformar os outros em animais.
2. A *incantatrix* atua como xamã: viaja ao país dos mortos, fala com eles e graças a eles prediz o futuro.
3. A *incantatrix* também faz, com seu *carmen*, seu *cantus*, rituais e ervas que ela conhece, *maleficia* que dão ou tiram amor, que matam as crianças no próprio seio materno, que podem chegar até à morte. Essas são as características das *incantatrix*, que a antiguidade e a Idade Média nunca esqueceram, mas que ao longo de muitos séculos ficaram no fundo das crenças comuns (CARDINI, 1996, p. 12-13).

Foi uma revolução teológica (Igreja cristã medieval) e jurídica (tribunais inquisitórios) que inaugurou a “caça as bruxas”. O fanatismo religioso dominou o período. Tempo de queimar e torturar bruxas, usadas como uma versão fêmea do bode expiatório sobre a qual os homens da Idade Média transferiam os elementos obscuros de suas pulsões, impulsos, desejos.

No mesmo momento histórico da Peste, temos a Guerra dos Cem Anos (1337-1453) envolvendo França e Inglaterra. A guerra tinha como figura emblemática a jovem, queimada como bruxa – Joana d’Arc (1412-1431). Quase cinco séculos após sua execução na fogueira,

em 1920, Joana foi declarada santa e canonizada pela Igreja Católica como “Santa Joana d’Arc”. Joana não foi bruxa e é bastante provável que nem tenha sido santa, como a Igreja Católica nos faz acreditar.

Historiadores mencionam que Joana D’Arc, após ser queimada em praça pública, foi submetida à necropsia. Observou-se que grande parte do cérebro, mormente, o lobotemporal esquerdo não foi queimado, tendo em vista a existência de cisticercos racemosos calcificados, daí as suas alucinações auditivas e visuais (ANTONIUK, 1994 apud MELO, 2011, p. 20).

O efeito estranho da epilepsia e da loucura tem a mesma origem. O leigo vê nelas a ação de forças previamente insuspeitas em seus semelhantes, mas ao mesmo tempo está vagamente consciente das forças em remotas regiões de seu próprio ser. A idade média atribuía com absoluta coerência todas essas doenças à influência de demônios e, nisso, a sua psicologia era quase correta. Na verdade não ficaria surpreso em ouvir que a psicanálise, que se preocupa em revelar essas forças ocultas, tornou-se assim estranha para muitas pessoas, por essa mesma razão (FREUD, 1986, p. 253)

Joana d’Arc, participando da Guerra dos Cem Anos no lado francês, era uma moça comum. Porém, desde a infância, Joana aparentava ter problemas psicológicos; alucinações causadas pelo jejum (horas em batalhas sem alimentação), cansaço e, provavelmente, ferimentos infeccionados. A camponesa ouvia e via Deus. Segundo Joana, Deus ordenava que lutasse para libertar o território francês do inimigo, os ingleses. Aos 17 anos, Joana comandava batalhas contra os ingleses, ganhando o prestígio de Carlos VII.

Jules Michelet (1798-1874), filósofo e historiador francês, no tomo V da obra *Histoire de France* (1831-1867), afirma que o fascínio que temos pela figura de Joana d’Arc é devido a sua “figura terrível”. Joana não era mais que uma criança, símbolo de inocência, da doçura; memória de seu próprio lar, há muito abandonado em nome do rei e da honra. Joana figurando como um anjo, mas um anjo vingador com um estandarte branco, comandante um exército em fúria. O próprio Deus guiava Joana *miles Christ* (soldado de Cristo). Mesmo lutando pelo rei e pelo povo francês, Joana teve como recompensa a fogueira.

A recompensa é a seguinte. Entregue por meio de traição, ultrajada pelos bárbaros, tentada pelos fariseus que em vão tentaram enredá-la por suas palavras, ela resiste a tudo nesse último combate, eleva-se acima de si mesma, eclode em palavras sublimes que farão chorar eternamente... Abandonada por seu rei e pelo povo, salvos por ela, retorna ao seio de Deus pelo cruel caminho das chamas. Nem por isso deixa de fundar sobre o cadafalso o direito da consciência interior (MICHELET, 2007, p. 28).

A virgem Joana d’Arc foi condenada por heresia (perjúrio contra Deus) e bruxaria (enfeitiçar homens e lidar com a morte, sem fracassar). A fé explicava (e até incitava) atos monstruosos, como: queimar moças (consideradas bruxas) em fogueiras; perseguir judeus e leprosos por serem considerados causadores da peste; e a Guerra Santa (e as Cruzadas)

considerada guerra justa em nome de Deus. Joana d'Arc foi queimada por crer em Deus, as bruxas por duvidarem Dele. Estranha lógica religiosa.

E o que é mais interessante: o direito de matar é justificado como uma afirmação da própria vida, uma vez que a eliminação do diferente, do menos dotado, do menos capaz implica a purificação da raça, o melhoramento da população como um todo. A cada um que morre, o conjunto resultante é melhor que o anterior [...]. O impuro não é mais o estrangeiro por excelência, mas pode estar aqui mesmo, entre nós. O ódio pelo inferior (ódio esse que, hobbesianamente, funda-se no medo do outro, em vê-lo como ameaça- à pureza, a saúde etc.- da raça superior); por fim, promove o extermínio da raça inferior que modo que se garanta a saúde da raça superior e a sua evolução (GALLO; SOUZA, 2002, p. 47).

Mulheres, judeus e leprosos passaram do universo familiar, doméstico (*heimlich*), conhecido, nativo (*heimisch*) para um campo desconhecido, inquietante, estranho (*unheimlich*). O estranho, aqui, tomado como algo que não se sabe abordar, algo que é assustador precisamente por não ser conhecido, familiar.

Como lidar com uma jovem virginal que movimenta a massa e é um símbolo mais forte que a monarquia e a Igreja? Como lidar com a ascensão econômica dos judeus que não contribuíam financeiramente com a Igreja? Como lidar com pessoas com doença medonha e incurável? Basta acrescentar algo novo e não familiar ao elemento nativo. O estranho é



assustador porque não é conhecido. Joana era bruxa, judeus eram serviçais do demônio e leprosos como símbolos de lascívia que deveriam sempre balançar a matraca ou usar sino pendurado no pescoço para avisar sua proximidade.

O medo foi mais atizado em plenos tribunais da Santa Inquisição. As mulheres sofreram bem mais que os homens, seus corpos eram queimados nas fogueiras, culpadas de bruxaria, por acharem que elas davam a luz a monstros, por evocarem o Diabo e até escondê-lo debaixo de suas saias.

“O monstro seria resultado de uma desordem na imaginação materna que apaga a figura do pai como modelo para o futuro rebento” (GONÇALO, 2008, p. 43). O pai seria o demônio, os mais diferentes animais, cometas e mais qualquer absurdo (possível) pai imaginado pela (santa?) Inquisição. Bruxas, filhas de Satã, mães de aberrações, como: homens lobos, vampiros e demônios de chifres e pés de bode.

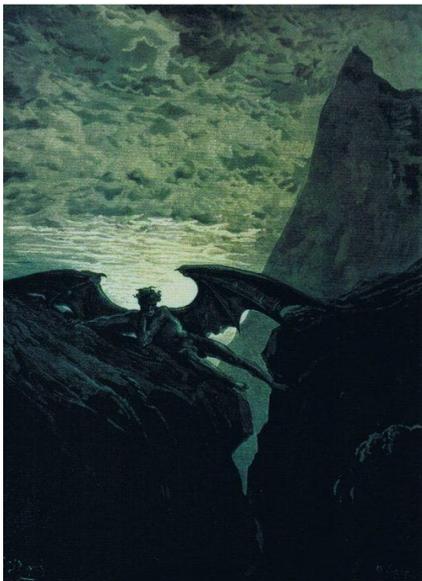
4.6 O Diabo como Diabo e Deus como Deus

Em 1991, o escritor português Jose Saramago escreveu uma obra polêmica para alguns e fascinante para outros. Polêmica, segundo religiosos católicos portugueses, por criticar a religião cristã, humanizar a vida de Cristo e colocá-lo em relacionamento íntimo com Maria Madalena. Fascinante, e aqui nos colocamos em consideração, por relatar que o Diabo, somente teria razão de existir porque “se o Diabo não vive como Diabo, Deus não vive como Deus, a morte de um seria a morte do outro” (1991, p. 233).

Por qual motivo usamos a palavra “fascinação” para citar a obra de Saramago? Porque a obra revela o Diabo querendo perdão, querendo voltar a ser um anjo de luz (“o que a luz levava”), um ser fascinante que recebe a recusa de Deus.

Não te aceito, não te perdoo, quero-te como és, e, se possível, ainda pior do que és agora. Porque este Bem que eu sou não existiria sem esse Mal que tu és. Um Bem que tivesse de existir sem ti seria inconcebível, a um tal ponto que nem eu posso imaginá-lo. Enfim, se tu acabas, eu acabo. Para que eu seja o Bem, é necessário que tu continues a ser o Mal. Se o Diabo não vive como Diabo, Deus não vive como Deus, a morte de um seria a morte do outro (Ibid., p. 233).

Anjo de luz, “portador de luz” (latim, *lucem ferre*), aquele que fascina pela beleza. Diabo que fascina (e seduz) pelos encantamentos e cativamentos. Fausto que se entrega aos encantos do demônio. Fascinar, fascinação, fascínio... Palavras para “estado de sedução”; encantamento; deslumbramento; enfeitiçamento. O verbo “fascinar” está diretamente ligado a



luz, ao olhar. Se “o inferno são os outros” (os olhares que nos consomem), o Diabo é a luz que fascina, enfeitiça, encanta, cativa e, logo, devora (SARTRE, 1977, p. 98) “Se não houvesse luz, não haveria olhar, eu nunca seria cativado pelo olhar; é preciso haver luz, é preciso que essa luz se reflita como um ponto brilhante na superfície da córnea” (NASIO, 1995, p. 53). Somos atraídos pelo Mal como mariposas para a luz. Iremos nos ferir, morrer? Provavelmente sim! Mas iremos fascinados! Esse é o poder do Diabo – Fascinar. Estar fascinado é estar irresistivelmente atraído, hipnotizado (induzido pelas sugestões de alguém). E o Diabo, segundo a religião cristã, não é aquela voz maligna que te induz a pecar?

4.7 Os Bestiários

Para revelar várias espécies de animais (existentes ou não), a Idade Média nos deu os Bestiários. O mais importante bestiário é o *Physiologos*, escrito em língua grega por autor desconhecido e traduzido (século V) para o latim, segundo Amália Papa Sicca:

Os bestiários enumeram animais domésticos, selvagens e imaginários, transmitidos por mitos e lendas e, entre estes, os monstruosos, que constituem, só por si, uma categoria porque dificilmente se lhes é atribuído o valor religioso-simbólico que, ainda que ambivalente e ambíguo, é dado a animais considerados monstruosos (2011, p. 244).

Não é apenas nos bestiários que podemos encontrar seres estranhos agindo. Na Bíblia cristã, no Velho e Novo Testamento, temos: uma serpente que fala (seduz e induz); árvore falante em combustão espontânea; um homem construtor de arca e, ainda, a enche de animais (um de cada sexo); água virando vinho; Torre de Babel; Sodoma e Gomorra (cidades imorais destruídas); uma mulher virando estátua de sal (esposa de Ló)²¹³; gente que volta da morte (zumbis?); cego que volta a enxergar; aleijado que volta a andar; um homem que viveu 969

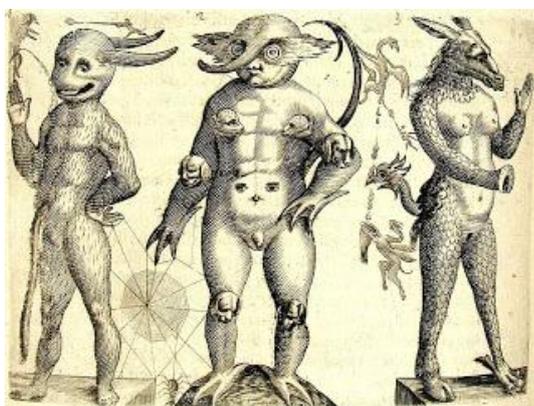
²¹³ Bíblia cristã, Velho Testamento, Gênesis (19:26).

anos (Matusálem); o Apocalipse e todas suas temíveis passagens e o mais falado, temido, interpretado e medonho ser da Bíblia, aquele que possui tanto nomes que podemos até escolher: Lúcifer, Mastema, Dite, Satã, Sier, Quazet, Íblis, Cão, Capeta, Chifrudo, Coisa ruim, Cramulhão, Demo, Ferra Brás, Pé de bode, Satanás, Sete peles, Tranca Rua, Tinhoso.

Além dos relatos bíblicos com relatos e seres estranhos, nos conventos católicos medievais tínhamos os *Bestiários*:

[...] catálogos escritos por monges que reuniam informações sobre animais considerados monstruosos – aparência, tamanho, *habitat*, hábitos alimentares, entre outras características. Como a maioria dos bestiários foi escrita durante a baixa Idade Média, um período de terror e trevas, praticamente todas as informações vinham de relatos fantasiosos de terceiros, alimentados por mitos e lendas de assombração. Seres bizarros podiam ser encontrados nos manuais dos inquisidores da Igreja Católica- que difundiam o terror e transformavam acusados em monstros ligados a Lúcifer (GONÇALO, 2008, p. 58).

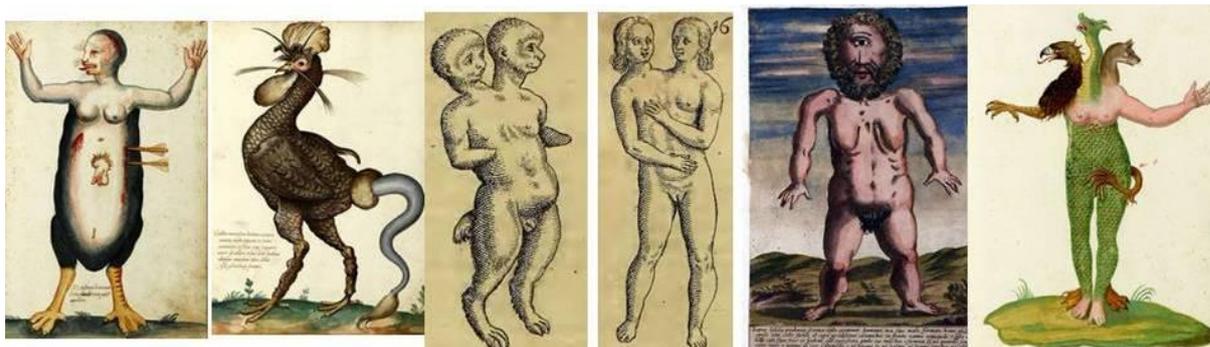
Alguns monstros não tem correspondência com nenhuma criatura existente na natureza, pois são fruto da imaginação humana e dela receberam a forma, a identidade, a vida. Para José Gil, os monstros estão entre nós desde sempre. Se alimentam de nossos medos ou de nós, humanos. Porém, também nos fornecem conhecimentos importantes sobre nosso mundo. Temos monstros dos mais variados tipos, tamanhos, formas e objetivos (2006).



(*unbehaglich*).

Na Idade média, a busca pela harmonia e perfeição eram constantes: o número de ouro (*numerus aureus*) e suas perfeitas proporções encontradas em certas conchas ou série de retângulos em expansão; músicas com metro perfeito (ternário); jejuns e orações pra manter a mente limpa e o corpo livre de pecados e tentações. Toda desordem de forma era a imagem do mal, pois era a imperfeição em presença. Se a natureza está unida a ordem, temos a ideia do bem. Mas se a simetria não se faz presente, temos a desordem, a imperfeição, o insólito, o estranho, o anormal, o feio, o monstro, o monstruoso.

Mesmo com todo o avanço da psicologia no campo das experiências traumáticas (Freud), da análise e lógica do sujeito (Lacan), do resgate do sagrado e análise dos sonhos (Jung), na contemporaneidade, os monstros ainda estão presentes em nossas vidas, em nosso mundo imaginário e/ou nosso mundo do entretenimento. São seres que deveriam ficar em segredo, mas sempre veem a luz, provocando mal-estar



Para alguns autores, o monstro é desordem, algo que vai contra a natureza. Para Aristóteles (384-322 a.C.), a monstruosidade é mais ampla do que apenas a presença de um monstro, um ser medonho. O filósofo grego acreditava que até uma criança que não se parecesse com seus pais revelava que a natureza havia passado dos limites.

Nascimentos monstruosos são ligados a “devassidão” do desejo feminino, como se o filho carregasse com ele, na sua anomalia física visível ao olhar de todos, a alma da mãe, O embrião, segundo José Gil, é uma corrupção e infecção, que de sangue menstrual da mãe se alimenta.

Outros nascem cegos, outros surdos, outros mudos, outros nascem débeis ou defeituosos dos membros, sentindo-se por isso tristes os amigos, culpadas as mães, envergonhados os pais: de modo que se considerarmos atentamente todo o mistério de nossa natividade, depararemos com o provérbio antigo que diz: Somos concebidos na imundície e fedor, pálidos com tristeza e dor, alimentados e educados com angústia e labor (BOAYSTUAU, 1553 apud GIL, 2006, p. 86).

Alguns monstros nasciam por culpa dos “desejos e apetites” das mulheres grávidas. Ainda hoje, se uma grávida não comer o desejado, por mais estranho que seja o pedido, há a superstição de que a criança irá nascer com a cara do algo desejado. Culpa, alertam os tratados de monstruosidades medievais, do olhar corrupto e do desejo insatisfeito da futura mãe. Os desejos animais, incestuosos e canibais de uma mãe são desregramentos da natureza e de cultura (GIL, 2006, p. 89).

Controlar os desejos desenfreados é controlar o surgimento de monstros. Possivelmente, por isso o incesto seja tabu, para evitar nascimentos de anomalias, de seres desviantes de um padrão estabelecido. Para Michel Foucault (1926-1984), na obra “Os Anormais: curso no Collège de France” (1974-1975), o monstro é um fenômeno extremo e extremamente raro, uma infração que contradiz a lei:

[O monstro] é o modelo ampliado, a forma, desenvolvida pelos próprios jogos da natureza, de todas as pequenas irregularidades possíveis. E, nesse sentido, podemos dizer que o monstro é o grande modelo de todas as pequenas discrepâncias. É o

princípio de inteligibilidade de todas as formas – que circulam na forma de moeda miúda – da anomalia. Descobrir qual o fundo de monstruosidade que existe por trás das pequenas anomalias, dos pequenos desvios, das pequenas irregularidades é o problema que vamos encontrar ao longo de todo o século XIX (2001, p. 70-71).

O olhar é capaz de prender a imagem do outro e absorvê-la no corpo. Quando vemos algo que nos afeta de forma negativa, as pequenas anomalias/desvios/irregularidades, desviamos o olhar. Mas, às vezes, nosso olhar é fascinado, atraído pela coisa vista, perdendo a liberdade, pois olhar o monstro é um convite ao medo, ao ato de correr riscos e se sentir mais vivo. Mesmo que o corpo do monstro esteja com órgãos à flor do olhar, com órgãos expostos (algo que deve ser somente pensado, não visto), olhamos fascinados para a transparência do monstro, da alma feita carne, vísceras, órgãos, do nosso avesso exposto em desregramento. O monstro atrai por ser um Ser de fronteira (entre a humanidade e a não-humanidade), por ser nosso germe de inumanidade. Olhar o monstro é tentar entender o que ele deseja, tentar uma comunicação e depois espalhar a notícia da visão (ou contato).

4.8 Deixando toda a esperança para trás



Inferno (Gustave Doré, 1857)

Dante Alighieri (1265-1321), escritor; poeta e político italiano, durante 15 anos deu forma a obra “Divina Comédia” (*Divina Commedia*), com três seções especiais: *Inferno*, *Purgatório* e *Paraíso*.

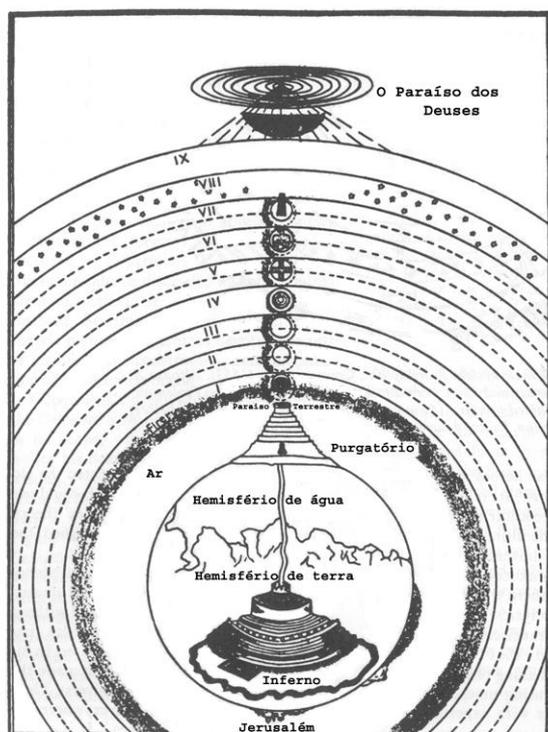
Interessa-nos, aqui, o Inferno²¹⁴ pelos pecados e seres que possui. Na “Divina Comédia” (1308-1320), Dante (não morto) está caminhando em uma “selva escura e tenebrosa” acompanhado da figura do poeta latino Virgílio, “fonte donde em rio caudal brota a eloquência”. Ambos passam pelo “Limbo” (primeiro

²¹⁴ O “Inferno” possui trinta e quatro cantos, com nove círculos de sofrimento, três vales, dez fossos e quatro esferas. A cada círculo infernal o pecado é mais grave, tornando o “Inferno” mais profundo. Usaremos, por questão de tradução, duas versões da mesma obra: ALIGHIERE, 1998 e 2010.

círculo), local suspenso entre o céu e o mundo dos mortos onde não há castigo e nem possibilidade de salvação, principalmente para as almas sem o sacramento do batismo e personagens anteriores a Cristo.

Dante e Virgílio chegam a uma grande cratera escavada nas profundezas do globo terrestre. A cratera foi formada pela queda do corpo do anjo rebelde expulso do Paraíso. Lúcifer (Rei do Inferno) está no centro da cratera. O Inferno começa no segundo círculo, no qual estão os luxuriosos (“do vício da luxúria em servidão”) que sofrem com tempestade de ventos.

No terceiro círculo temos os glutões que sofrem “chuva eterna, maldita e fria e intensa”, pecadores vigiados pelo cão tricéfalo do inferno grego, Cérbero, “fera-monstro a mais perversa” que representa o apetite sem limites de três gargantas.



No quarto círculo temos os avaros e perdulários (círculo da ganância) que rolam pesos para cá e para lá. Já no quinto círculo temos os iracundos, nas águas tismadas (mais escuras que carvão) do Estige; humanos que se batem e se torturam. Abaixo dos iracundos, temos os rancorosos afundados na mala.

O sexto círculo fica entre muros, na Cidade de Dite. Dite (um dos nomes de Satã) divide os pecados em “sem intenção” (culpa) e os cometidos com consciência, intenção (dolo). Na Cidade de

Dite, habitam os “bem culposos gente e ajuntamentos”, ou seja, exércitos de diabos e multidão de condenados. No alto da torre estão três Fúrias (Erínias ou Eumênides) infernais (Megera, Teséfone e Aletto), vingadoras de crimes contra parentes, regem o eterno pranto; Hidras e Medusa. Dite contém um cemitério onde estão os heresiarcas e seus seguidores, ardendo em túmulos abertos (“com os tampos levantados”) (ALIGHIERI, 2010).

O sétimo círculo é o da violência. Temos três vales e as cachoeiras de sangue. No vale do rio Flegetonte (rio de sangue efervescente onde penam os homicidas), temos: o Minotauro, centauros (Dante os transforma em demônios), tiranos (Alexandre da Macedônia, Dionísio de Siracusa, etc.), assaltantes e Átila, o huno (“o flagelo dos deuses”). No vale da Floresta dos Suicidas, temos as almas dos que tiraram as próprias vidas, transformados em árvores

(“troncos ora jacentes”); e as harpias (corpo de abutre e cabeça de mulher) que comem as folhas e ramos causando dor aos suicidas. No vale do Deserto Abominável estão os violentos contra Deus, a natureza e a arte. Temos, também, os blasfemadores deitados (gritam mais alto que todos), os usurários sentados e os sodomitas, violentos contra a natureza, correndo. A cachoeira de sangue, de onde brota o rio Flegetonte, passa pelo deserto e pela floresta, mas as águas são de sangue efervescente.

O oitavo círculo (Malebolge) possui dez fossos, circulares e concêntricos, onde ficam os castigados por fraude. No primeiro fosso estão os sedutores (seduziu mulheres para si) e rufiões (seduziram mulheres para outros), divididos em duas fileiras, são açoitados por demônios. No segundo fosso, estão os adutores submersos em um fosso de fezes e esterco (“gente imersa em fossa: toda esterco”). No terceiro fosso, são os simoníacos (traficantes de artefatos e favores sagrados) que estão enterrados de “ponta-cabeça” com os pés queimados por chamas. No quarto fosso (“bolsão rotundo”) temos os adivinhos e os feiticeiros. A punição dos adivinhos é ter a cabeça torcida, voltada para as costas (“trazendo ao rosto o torso dirigido”), para não verem o futuro (“ver à frente lhes era proibido”). No quinto fosso, os trapaceiros são punidos imersos em piche efervescente. O quinto fosso é habitado por demônios (*Malebranche*): Malacoda, Escarmiglione, Alchino, Calcabrina, Cagnasso, Barbariccia, Libicocco, Draguignasso, Graffiance, Ciriato, Farfrello e Rubicante. Do quinto para o sexto fosso existe uma ponte de ligação que deve ser atravessada, mas os demônios mentem para Dante e Virgílio; desencaminhado, zombando (com as línguas entre os dentes, fazendo “do cu trombeta”) e peseguindo os visitantes, que conseguem fugir e atravessar a ponte. No sexto fosso os hipócritas usam pesadas roupas brilhantes. Para ir ao sétimo fosso, Dante e Virgílio escalam uma ruína. Já no sétimo fosso, os ladrões são mordidos por serpentes. No oitavo fosso estão os que aconselham enganosa e fraudulentamente, sendo punidos com chamas, oceanos de lava e tempestades de raios. Ulisses está neste fosso, por ter urdido a farsa do cavalo de madeira, em Troia. No nono fosso temos os semeadores de discórdias; esfaqueados por demônios. No décimo, e último, fosso estão os falsificadores (alquimistas, simuladores falsos e mentirosos), cobertos por lepra e sarna. Para passar para o nono círculo, o gigante Anteu ajuda Dante e Virgílio.

O nono círculo e último rio infernal é congelado, o Cocito, e divide o nono círculo em quatro zonas (ou esferas): Caína guarda traidores de parentes; Antenora guarda os traidores políticos; Tolomeia guarda os traidores dos hóspedes; Giudecca, os traidores de seus benfeitores.

A figura de Lúcifer, apresentada no Canto XXXIV, mostra como a mentalidade medieval exagerava na feição demoníaca para assustar os fieis, possíveis pecadores. O rei do Inferno (Dite ou Lúcifer) foi uma criatura bela “e que avessa se revelou” após a queda do reino dos céus. Dite não estava morto, “mas não estava vivo”. Dante vê Lúcifer feio, surgindo do gelo do centro da Terra, agitando um gélido vento com suas enormes seis asas (“como as de um morcego”); três faces na cabeça (amarela, impotência; preta, ignorância; vermelha, ódio). A obra de Dante, com referências ao *Hades* grego, a história mundial, a religião cristã, deu ao mundo a visão do inferno como local de desejo, pecado e punição. A “Divina Comédia” serve de inspiração para músicas, filmes, animações e jogos virtuais.



Lucifer, King of Hell (Gustave Doré)

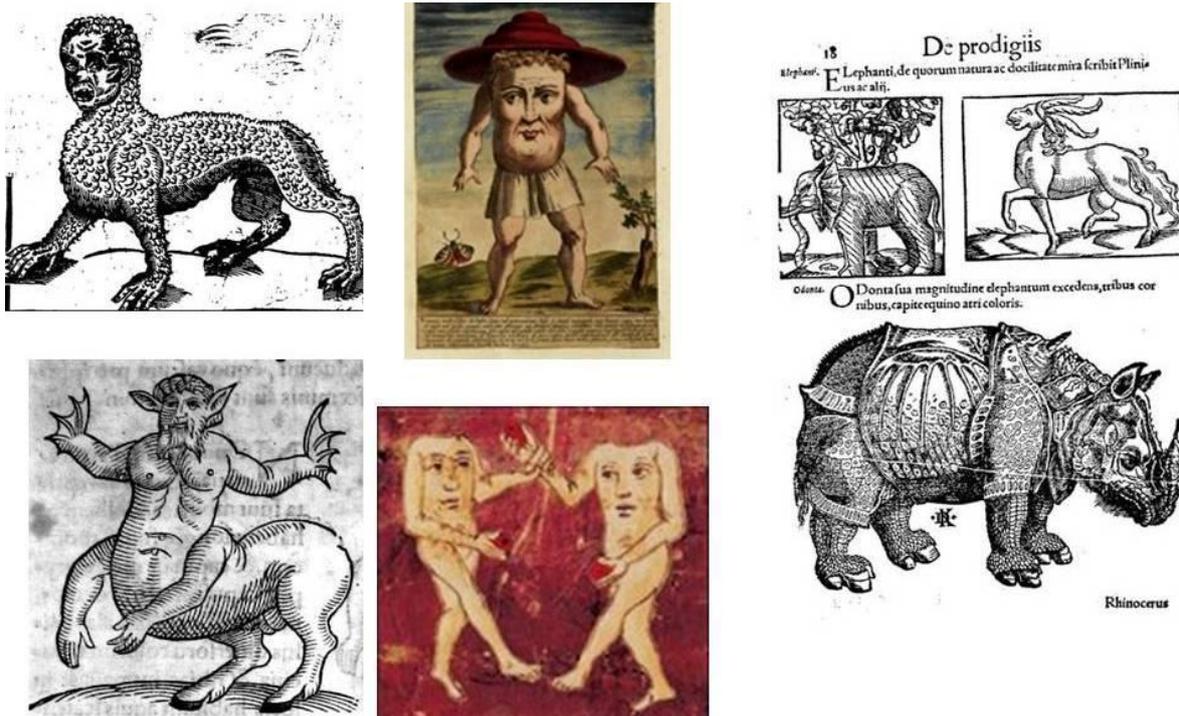
O “triste mundo” (Inferno) e a “bela dama” (Igreja) viviam em luta pelas almas dos medievais. Parece que a “Divina Comédia” é uma *commedia* que jamais será *finalita*, posto que nascemos pecadores egoístas, nutridos pelo próprio umbigo, sem pensar em amar o próximo, como nos foi ensinado. Pecamos, pois somos da vil linhagem dos pecadores primeiros, Adão e Eva. Somos mastigados como goma de mascar pelas três bocas de Satanás, cotidianamente.

Todo um imaginário infernal passou pela Idade Média, pela “Divina Comédia” e continua ecoando na cultura contemporânea. Lúcifer adquiriu vários nomes, várias representações e ecoou em vários meios. É o Mal que se faz necessário para que Deus continue a ser o Bem. Dite é o equilíbrio das forças.

4.9 Histórias fantásticas e seus monstros maravilhosos

As histórias de fantasia estão repletas de seres horrendos. Para Braulio Tavares, pesquisador de ficção científica e literatura fantástica:

Fantástico é tudo que não é, tudo que não está onde nós estamos, tudo que não existe assim, tudo que está fora do nosso campo de visão, tudo que não pode acontecer (ou, mais ameaçadoramente, tudo que não poderia ter acontecido (2003, p. 08).



Temos notícias dos contos fantásticos, ligando seres estranhos ao medo, desde as primeiras civilizações e suas invenções de deuses e mitos. “Desde os tempos da Grécia Antiga chegavam à Europa relatos de horror sobre a Índia, descrita como um mundo exótico e cheio de criaturas diferentes e apavorantes” (GONÇALO, 2008, p. 42).

Para Aristóteles, em “Da Geração dos animais” (*De Generatione Animalium*), a natureza não faz nada sem um fim. Foucault (2001) afirma que o monstro é um misto de dois reinos: animal e humano. A monstruosidade como transgressão dos limites naturais, das classificações, da ordem/lei estabelecida. Tais monstruosas transgressões ocorrem por misturas: mistos de duas espécies (leão e águia), dois indivíduos (duas cabeças em um corpo), misto de dois sexos (hermafrodita), mistura de vida e morte (uma criança deformada que vive mais que as expectativas médicas), misto de formas (homem-elefante).

Egípcios e Gregos souberam mesclar formas humanas com animais criando, assim, medonhas criaturas: *Esfinge de Gizé* (corpo de leão e cabeça humana), *Anúbis* (corpo humano com cabeça de chacal), *Rá* (corpo de homem com cabeça de falcão, iluminado pelo sol), *Hórus* (corpo humano, cabeça de falcão, um olho era a lua e outro o sol), *Tefnut* (corpo de mulher e cabeça de leoa), *Hátor* (mulher com cabeça de vaca), *Bastet* (mulher com cabeça de gata), *Sebek* (homem com cabeça de crocodilo), *Khnum* (homem com cabeça de cordeiro), *Minotauro* (corpo humano e cabeça de touro), *Sereias* (parte mulher e parte peixe), *Hárpias* (aves de rapina com rosto e seios de mulher), *Centauros* (torso e cabeça de homem com corpo de cavalo), *Medusa* (mulher com cabelo de serpentes), *Sátiros* (corpo de homem, chifres e

patas de bode), entre tantos outros seres mitológicos. Os relatos fantasiosos foram criados por mentes imaginativas, e até perturbadas psicologicamente, que viviam entre os séculos XI e XV, período conhecido como Baixa Idade Média.

TERATOMIDIOGRAFIA

PARTE 5: MONSTROS NA IDADE MODERNA



5. Voltando do Além

“O medo das coisas invisíveis é a semente natural daquilo que todo mundo, em seu íntimo, chama de religião”.
(Thomas Hobbes, *Leviatã*, 1651)

Com a descoberta da América pelo genovês Cristóvão Colombo (1451-1506) sob olhares e patrocínios dos Reis Católicos da Espanha, seguido dos portugueses Pedro Álvares Cabral (1468?-1520) e Vasco da Gama (1469?-1524) em outras descobertas, os domínios marítimos-comerciais foram expandidos em nome de soberanos europeus. Mas não foram apenas especiarias, ouro, prata, colônias, escravos e o que mais fosse possível desbravar/roubar/conquistar/escambar que chegaram ao conhecimento da população europeia.



Com as grandes descobertas, os belos relatos sobre estranhos monstros aumentaram.

Em novas histórias que eram contadas de portos em portos, mais e mais monstros vinham acrescidos de novas interpretações e fisionomias (um conto aumentava o monstro).

Índios conquistados eram seres sem alma, seres monstruosos que devoram os conquistadores. Eram tempos estranhos, tempos de espada, cruz e fome (ROMANO,

1973). Doenças (varíola, gripe, tifo, malária, sarampo) viajavam em navios e logo contaminavam indígenas sem resistência orgânica contra tais infecções. Movimentos de colonização sentiam o peso da fome, do cansaço e ainda tinham que lidar com seres estranhos de regiões desconhecidas.

O século XIII ficaria famoso pelas explorações europeias do Oriente. Foi à época que viu florescer uma quantidade sem tamanho de monstros que, por intermédio de

provas testemunhais, ganhariam credulidade – do mesmo modo que no século XX fotografias e filmes ajudariam a “provar” a existência de fenômenos paranormais e sobrenaturais. Às novas histórias que eram contadas, mais e mais monstros vinham acrescidos e muitos relatos de viagem viraram romances. O desenvolvimento da imprensa, ocorrido pouco tempo depois, levaria a uma difusão ainda maior dos relatos de monstros [...]. O mito da existência de lobisomens se espalhou por todo o continente e suas origens monstruosas foram atribuídas às influências nefastas ou positivas de Deus e do Diabo. Tudo isso fez com que crescesse sobremaneira a crença bíblica nas forças demoníacas. Satã estava em todos os lugares. Podia deformar os corpos e criar monstros segundo suas próprias leis. Essa idéia de terror seria explorada pela Igreja Católica e levaria a práticas de barbárie, como a matança de crianças com anomalias. Viajantes descreviam seres bizarros com a maior das certezas e atijavam a fantasia do horror e do medo de todos (GONÇALO, 2008, p. 42-43).

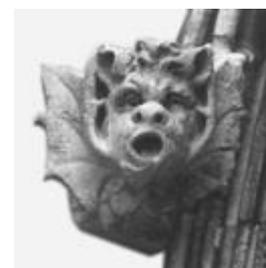
No meio de tantos acontecimentos modernos, estava o homem com sua ambição, individualidade e rebeldia. O homem moderno não concebia mais um mundo centrado em Deus (teocêntrico). O mundo moderno tinha o homem no centro (antropocêntrico), um homem de medidas perfeitas (vitruviano), humanista, racionalista, individualista.

Revalorização das artes, da filosofia, das ciências. O Renascimento²¹⁵ foi à época da descoberta do homem e do mundo. Renasce o prazer terreno, a sensualidade, as cores, a luz e a beleza do corpo humano. Renascimento por meio da arquitetura, pintura, escultura. Era a volta do ser humano do além (Idade Média) para descobrir que o paraíso era na Itália, em meio ao aglomerado de cidades-Estado e berço das instituições bancárias e de crédito.

5.1 O grotesco e a imagem da angústia

É no Renascimento que o riso, condenado na Idade Média, ganha espaço em grandes obras mundiais. O riso renascentista como expressão da consciência livre, nova e crítica de uma época de saber humanista.

Mikhail Bakhtin, em *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, fez consideráveis críticas às teses do crítico alemão Wolfgang Kayser (1906-1960) destacando que, ao escrever uma teoria geral do grotesco, deixa de lado



²¹⁵ *Renaissance* foi um termo criado por Giorgio Vasari, em 1550. Era a redescoberta da cultura pagã da Antiguidade depois do “longo sono da Idade Média”. Delimitamos o período renascentista em cerca de 130 anos (1400-1530) (SCHWANITZ, 2007, p. 61).

a dimensão “carnavalesca do mundo”, que liberta tudo que há de “terrível” ou “espantoso” para tornar-se “alegre”, “luminoso” e “inofensivo”. A grande expressão do grotesco para Bakhtin é a exclusão do medo e do terror para dar vazão à alegria (BAKHTIN, 1987).

[...] durante o Renascimento, o riso, na sua forma mais radical, universal e alegre, pela primeira vez [...], separou-se das profundezas populares e com “língua vulgar” penetrou decisivamente no seio da grande literatura e da ideologia “superior”, contribuindo assim para a criação de obras de arte mundiais, como o *Decameron* de Boccaccio, o livro de Rabelais, o romance de Cervantes, os dramas e as comédias de Shakespeare, etc. Mil anos de riso popular extra-oficial foram assim incorporados na literatura do Renascimento. Esse riso milenar não só fecundou, mas foi por ela fecundado. Ele se aliava às ideias mais avançadas da época, ao saber humanista, à alta técnica literária (BAKHTIN, 1987, p. 62).

O grotesco é um termo que ganhou poder no Renascimento, servindo para representar de forma alegórica a condição humana. Segundo o verbete do *Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa*, *grotesco* (do italiano *Grottesco*), que suscita riso ou escárnio; ridículo (FERREIRA, 2000, p. 355).



No Dicionário Richelet, grotesco é “aquilo que tem algo de agradavelmente ridículo”. No dicionário da Academia Francesa: “ridículo, bizarro, extravagante”. É um tipo de criação que às vezes se confunde com as manifestações fantasiosas da imaginação e que quase sempre nos faz rir. É algo que se tem feito presente na Antiguidade e nos tempos modernos. Atravessa tempos diversos. Funciona por catástrofe (SODRÉ, 2002, p. 30).

O vocábulo foi tomado de empréstimo do italiano, *la grottesca* e *grottesco*, derivados de *grotta* (gruta). Estes termos foram cunhados para designar determinado tipo de ornamentação encontrado nos fins do século XV em escavações feitas em Roma nos subterrâneos das Termas de Tito e em outras regiões próximas na Itália. O que se descobriu foi uma espécie de ornamentação antiga até então desconhecida e por isso mesmo sem designação específica. Nela podia-se notar o jogo livre, insólito e fantástico de forma que se confundiam, que se mesclavam e estavam em constante processo de transformação. As fronteiras entre as formas são ultrapassadas e não se percebe a imobilidade comum na chamada pintura da realidade. As formas não são acabadas e tudo está em movimento e metamorfose (ALONSO, 2001, p. 64).

São imagens para ofender ou imitar a natureza de uma forma bizarra, e tornou-se sinônimo de ridículo, esquisito (ornamentos com formas de vegetais/caracóis), extravagante, tosco. Interessante observarmos a palavra “tosco” tão usada por nossos jovens na atualidade.

Durante certo período os Etruscos lutaram contra Roma, mas logo foram absorvidos pelo Império. Tosco tem origem no latim vulgar *tuscu*, “feito sem arte: rudis, *nulla arte*

laboratus; rústico: *agrestis, rusticus*” (DICIONÁRIO..., 2000, p. 571). A significação mais conhecida da palavra “Tosco”, como rude, malfeito, grosseiro, mal acabado, vem deste contexto histórico. Os Etruscos eram rivais e posteriormente fizeram parte da cultura romana, como eram externos ao Império Romano, foram considerados um povo Bárbaro. Não tardou para a criação de uma palavra para designá-los, no caso “Tosco” (*tuscu*).

Na antiga Roma havia um bairro etrusco denominado *Vicus Tuscus*, onde viviam, segundo consta, um pessoal um tanto primitivo, libertino. O termo *tuscu* passou a designar o dissoluto, o solto em seus costumes. Tosco é o que não foi polido e se apresenta do jeito que a natureza fez. É um insulto relativamente elegante para designar uma pessoa rude, grosseira (ARANHA, 2002, p. 339).

Muniz Sodré e Raquel Paiva definem o grotesco a partir de três categorias estéticas: **Criação**, grotesco surge na visão de quem sonha, devaneia, exprime uma visão desencantada da existência (jogo de máscaras, representação caricatural), modo de assumir formas fantásticas, horroríficas, satíricas ou simplesmente absurdas; **Composição**, o monstruoso (formas humanas, animais, vegetais ou maquínicas). Monstruosidade como “ruído de fundo, murmúrio incessante da natureza (Michel Foucault). Da aberração, tiramos nossa normalidade; **Efeitos**, medo ou riso nervoso para o “estranhamento” do mundo. Próximo do conceito freudiano de “Unheimliche” (o “inquietante familiar”, o “estranho”) de associar o grotesco à angústia, ao horror. “O grotesco pode tornar-se de fato uma radiografia inquietante, surpreendente, às vezes risonha do real. O grotesco é quase sempre o resultado de um conflito entre cultura e corporalidade” (2002, p. 55-60).

Nas artes plásticas, o horror, juntamente com o grotesco, desponta em obras de Pieter Bruegel²¹⁶, Yeronimus Bosch (1450-1516), Giuseppe Arcimboldo (1527-1593), Alfred Kubin (1877-1959), Francis Bacon (1909-1992), Fernando Botero (1932).

Obras grotescas podem despertar o riso como em a *Mona Lisa* rechonchuda de Botero ou o asco, mas fundamentalmente o assombro, a “angústia perplexa”, “como se o mundo estivesse saindo dos eixos e já não encontrássemos apoio nenhum”, como nas obras de Francis Bacon (KAYSER, 2003, p. 31).

Para pertencer a ele (ao grotesco), é preciso que aquilo que nos era conhecido e familiar se revele, de repente, estranho e sinistro. Foi, pois o nosso mundo que se transformou. O repentino e a surpresa são partes essenciais do grotesco. (...) As representações nas artes plásticas tampouco apreendem um estado em repouso, mas um acontecimento ou um movimento “prenhe” (*Ensor*) ou, ao menos, como em Kubin, uma situação repleta de tensões ameaçadoras. Com isso, ao mesmo tempo, define-se mais exatamente o caráter da estranheza. O horror nos assalta, e com tanta

²¹⁶ Pieter Brueghel, “O Velho” (1525-1530) foi um pintor Flandres, célebre por seus quadros retratando paisagens e cenas do campo.

força, porque é precisamente o nosso mundo cuja segurança se nos mostra como aparência. Concomitantemente, sentimos que não nos seria possível viver neste mundo transformado. No caso do grotesco não se trata de medo da morte, porém de angústia de viver. Faz parte da estrutura do grotesco que as categorias de nossa orientação no mundo falhem. Desde a arte ornamental renascentista, observamos processos de dissolução persistentes, como a mistura de domínios para nós separados, a abolição das proporções “naturais” e assim por diante. Deparamo-nos agora com novas dissoluções: a suspensão da categoria de coisa, a destruição do conceito de personalidade, o aniquilamento da ordem histórica (KAYSER, 2003, 159).

5. 2 De Reformas Protestantes e Monstros

A Reforma do século XVI queria corrigir abusos do clero da instituição religiosa católica. Os reformistas romperam com a Igreja católica, provocando a quebra efetiva da unidade do pensamento ocidental cristão (ANEXO 4).

Lutero condenava o luxo e a usura, era contra o comércio de relíquias sagradas (pregos da crucificação de Cristo, por exemplo) e a venda de indulgências (perdão dos pecados). Com as 95 teses que expunha os elementos da doutrina protestante, Lutero foi excomungado em 1520, pelo papa Leão X. Lutero queimou a bula papal *Exsurge domine*, que o condenava, em praça pública.

Enquanto os protestantes e os católicos disputavam poder religioso, como o campo do imaginário monstruoso foi afetado?

Na Idade Média, também faziam parte da sociedade os anjos, os mártires, os santos, os espíritos, os mortos, os diabos, sem falar dos duendes, dos gnomos, dos monstros, das fadas e de todo o zoológico de demônios que participavam da comunicação geral. Nesse sentido, o protestantismo efetuou uma **redução radical**: baniu os mártires, os santos e os inúmeros intermediários, os mensageiros e os porteiros que se haviam intrometido entre Deus e os seres humanos, e **condenou-os ao silêncio**. Eliminou o purgatório e, assim, destruiu o reino paralelo dos mortos. Se até então, em princípio, esses eram acessíveis (podia-se influenciar sua condição por meio de preces), agora **foram separados dos vivos, relegados ao passado, e acabaram se perdendo no rio do esquecimento. Isso fez com que se calassem** (SCHWANITZ, 2007, p. 93, grifo nosso).

Sem os seres para intermédio e amedrontamento dos fiéis no mundo moderno, a “conversa” entre os homens e Deus passou a ser direta. E tal conversa era feita através do uso de um novo meio de comunicação que se tornou a nova fonte de significação – o livro

impresso. Utilizando a imprensa, a bíblia cristã (latim), traduzida por Martinho Lutero (1483-1546) para o alemão, tornou-se o livro mais importante da literatura.

O espírito tornou-se, então, abstrato. Espírito não mais concedido como outra pessoa, mas compreendido como sentido. O diálogo entre Deus e o homem, depois da Reforma Protestante, privou seres do além de seu *habitat*. Como os seres medievos (magos, mortos e santos) passariam a sobreviver no mundo no qual toda a fonte da fé estava em um livro? “Eles [os seres imaginários] passaram a sobreviver na reserva da Igreja católica ou no zoológico da literatura” (Ibid., p. 94).

João Calvino (1509-1564) pregava o calvinismo, no qual havia uma forte vigilância moral dos cidadãos. Calvino condenava os jogos, o culto a imagens, a dança, o adultério e a heresia. O calvinismo proibiu o teatro por ser um templo de idolatria, no qual as pessoas se dedicavam a jogos de sombras demoníacas. Os fantasmas e demônios foram relegados à marginalidade. Com diferentes credos em luta, o demônio passou a ser o líder do partido adversário.

Fanstamas medievais espreitavam o homem moderno e, vez ou outra, voltavam para atormentar o raciocínio do homem moderno. Como o pai de Hamlet, os fantasmas voltavam em sonhos para reclamar vingança e lugar de domínio. O dramaturgo inglês William Shakespeare (1564-1616) soube perceber as peças pagãs e cristãs, protestantes e católicas, individualistas e feudais, maquiavélicas e moralizantes, esclarecidas e superciosas, modernas e tradicionais e compôs obras que “representavam o princípio da revolução copernica, ou seja, de que o olhar trai, e nossas maiores certezas podem ser convertidas em simples quimeras” (SCHWANITZ, 2007, p. 95).

No século XVII, tivemos longas lutas que representavam o embate entre velhas estruturas feudais e novas forças capitalistas em expansão. Houve a Guerra dos Trinta Anos na Alemanha (1618-1648), que causou grande morticínio. Era uma luta de príncipes para estabelecimento da fé católica ou evangélica.

Na França, Luís XIV (1638-1715) era o “Rei Sol” e o Estado (*L'État c'est moi*). Luís XIV reinou em meio à teatralidade do barroco, época repleta de crinolinas (armações para dar volumes as saias/vestidos) e perucas empoadas.

Foi na corte de Luís XIV que o nome de Charles Perrault (1628-1703) apareceu ligado aos contos de fadas. Foi nos chás servidos nos salões do Palácio de Versalhes que a moda dos contos de fadas começou a ser difundida

Madames da corte, como *Madame* d'Alnour, *Mademoiselle* L'Heritier, *Madame* Catherine Bernard, Jean de Maily, *Madame* de Beaumont, *Mademoiselle* de Lubert,

além do talentoso Perrault, criam versões refinadas ou preciosas, adaptando-as de histórias orais, que tinham muitas vezes ouvido de seus criados (CANTON, 2005, p. 08).

5.3 O “Era uma vez” moralizante ou o Lobo nunca come a Chapeuzinho

Além de relatos de navegadores sobre monstros em regiões desconhecidas, outra importante fonte para o “aparecimento de monstros no imaginário popular ocidental, na segunda metade do segundo milênio da era cristã: os chamados contos de fadas”, inicialmente eram utilizados para o entretenimento adulto, de forma oral ou escrita (GONÇALO, 2008, p.59).

Os primeiros textos, nascidos da variação do conto popular ou fábula, eram marcados por situações que iam do adultério e do incesto ao canibalismo e às mortes hediondas. Sua origem está relacionada à literatura cortesã da Idade Média, por volta do século VII, e as novelas de espada dos tempos do Rei Arthur. É comum que suas tramas envolvam algum tipo de magia, metamorfose ou encantamento e, apesar do nome, animais falantes são muito mais comuns neles do que as próprias fadas – seres fantásticos que vieram do folclore europeu. Foi apenas na Idade Moderna que essas histórias começaram a ganhar versões em livros (Ibid., p. 59).

Na maior parte das vezes os contos populares pré-modernos eram contados por homens, geralmente lenhadores ou camponeses, para divertir as mulheres enquanto estas fiavam ou ajudar os habitantes das aldeias a atravessar as longas noites de inverno. “Mitos e contos de fadas expressam processos inconscientes. A narração dos contos revitaliza esses processos e restabelece a simbiose entre consciente e inconsciente”, afirma o psicanalista Carl Gustav Jung (apud CEZARETTI, 1989, p. 24). A matéria dos contos orais, segundo a psicanalista Maria Rita Khel, eram os perigos do mundo, a crueldade, a morte, a fome, a violência dos homens e da natureza.

Os contos populares pré-modernos talvez fizessem um pouco mais do que *nomear os medos* presentes no coração de todos, adultos e crianças, que se reuniam em volta do fogo enquanto os lobos uivavam lá fora, o frio recrudescia e a fome era um espectro capaz de ceifar a vida dos mais frágeis, mês a mês (2007, p. 16).

A sensação de viver em outro mundo, um mundo fantástico, fazendo com que a realidade se confunda ao sonho, tendo a sensação de que “o que nunca se viu, aqui se vê”

(LAPLANTINE; TRINDADE, 2003, p. 58) foi revelada as crianças, inicialmente, por Charles Perrault.

As versões infantis de contos de fadas como são conhecidas no século XXI, suavizadas e moralizadas, teriam nascido quase por acaso na corte de Luís XIV, pelas mãos do advogado e escritor francês Charles Perrault. “Histórias antes tidas como vulgares ou grotescas foram inseridas no centro de uma nova cultura literária, que tinha intenção de civilizar e educar crianças”. Perrault publica (1697) a obra *Histoires ou Contes du Temps Passé*, também conhecida como “Contos da Mamã Gansa” (CONTOS..., 2010, p. 18).

Com o tempo, os contos começaram a serem adotados para crianças e a transmitir ensinamentos morais, difundindo-se pelo ocidente nos anos 1800. “A nossa civilização encarrega-se de alimentar a patologia do terror através da chamada literatura infantil, onde, sob o pretexto da distração, **dá-se às criancinhas, junto com o leite que mamam, o terror do abismo, do escuro, da castração**”, escreve o pesquisador português Manuel João Gomes (apud GONÇALO, 2008, p. 59, grifo nosso).

A fantasia não propõe apenas outra realidade na qual os objetos estão sujeitos às suas novas regras e normas, mas também ultrapassa as representações sistematizadas pela sociedade, criando outro real. Não deixa de ser real, porque não é ilusão ou loucura, mas outra forma de conhecer, perceber, interpretar e representar a realidade. Possui uma lógica própria compartilhada pela coletividade, que desafia a descrença na existência de seres extraordinários e nas experiências insólitas (LAPLANTINE; TRINDADE, 2003, p. 29).

Os contos de fadas são histórias com monstros (lobo mau, velhas bruxas, gigantes, duendes). Alguns contos infantis de Jacob (1785-1863) e Wilhelm Grimm (1786-1859), Hans Christian Andersen (1805-1875), entre outros, continham mórbidas histórias, mas que não chegavam a ser histórias de horror. Os irmãos *Hansel* (João) e *Gretel* (Maria) são deixados a mercê de uma bruxa canibal e a menina *Chapeuzinho Vermelho* é molestada (“boca tão grande para te comer”) por um lobo. O macabro dominou o imaginário infantil. São contos que mesclam conflitos familiares e fantasia com apertes maliciosos e comentários sofisticados.

Nas obras de horror, os humanos encaram os monstros que encontram como anormais, como perturbações da ordem natural. Nos contos de fadas, por outro lado, os monstros fazem parte do mobiliário cotidiano do universo. O monstro é um personagem extraordinário num mundo ordinário, ao passo que, nos contos de fadas e assemelhados, o monstro é uma criatura ordinária num mundo extraordinário. E o caráter extraordinário desse mundo – a sua distância em relação ao nosso próprio mundo – é muitas vezes marcado por fórmulas como “era uma vez” (CARROLL, 1999, p.31-32).



A Bela e a Fera (Anne Anderson, 1935, esquerda), Branca de Neve e os sete anões (Arthur Rackman, 1909, centro) e Chapeuzinho Vermelho (Eugène Feyta, 1846, direita)

Para o casal Diana Lichtenstein e Mário Corso, na obra “Fadas no Divã” (2007), os contos de fadas giram em torno de temas dignos de terapias psicanalíticas, como: a busca de um lugar de aceitação (*O Patinho Feio, Cachinhos Dourados*), a expulsão do paraíso (*João e Maria, O lobo e os sete cabritinhos, O Flautista de Hamelin*), o estranho perigo (lobo) no caminho (*Chapeuzinho Vermelho, Dama duende, Três Porquinhos*), mães possessivas (*Rapunzel e a Fada da Represa do Moinho*), o despertar da feminilidade e sexualidade (*Branca de Neve, Bela Adormecida*), o pai incestuoso (*Pele de Asno, Bicho Peludo e A Ursa e Capa-de-junco*), a madrasta (*Cinderela*), o ladrão (*João e o pé de feijão*), amar o feio/o diferente (*Bela e a Fera, O rei Sapo*), história de amor e metamorfoses (*A Pequena Sereia*) e histórias de amor e finais infelizes (*Barba Azul, Nariz de Prata*).

5.4 O horror inspirador da literatura gótica

Acostumados aos contos de fadas, mitos e odisséias, o imaginário ocidental vê surgir um movimento literário no gênero horror. O gênero do horror, na forma do romance gótico coincide com o período do “Iluminismo”. Porém, algumas histórias góticas conservaram características de tempos medievais, como: cenários medievais formados por castelos, igrejas, florestas e ruínas. Os personagens eram invariavelmente melodramáticos e maniqueístas: donzelas, cavaleiros (bons), vilões (maus), criados (subalternos e subservientes), etc.

Iluminismo é o período que abrange o século XVIII e que foi influenciado por alguns pensadores do século XVII, como: Francis Bacon (1561-1626), Thomas Hobbes (1588-1679), René Descartes (1596-1650), John Locke (1632-1704), Isaac Newton (1642-1727), entre outros. Tais pensadores iluministas desacreditavam a religião, pois a fé não deveria ficar acima da razão e o homem não deveria ser escravo da superstição. Para Descartes, pensar era existir (*Cogito, ergo sum*), ou ainda, duvidar levava ao pensar que levava ao existir (*Dubito, ergo cogito, ergo sum*).

O sobrenatural, a superstição, era fruto da imaginação, das emoções e temperamentos exacerbados e deveria ser “contido”.

O mundo é imaginado como um relógio, que funciona por si próprio. Até Deus, nesse caso, seria um empecilho para seu funcionamento. [...]. O novo espaço homogêneo recebe luz; a chama da razão expulsa as trevas da noite e desperta os sonâmbulos da sonolência que havia tomado conta de suas mentes; o galo canta e o dia desponta (SCHWANITZ, 2007, p. 106-107).

O Iluminismo valoriza a razão, ao passo que o romance de horror explora emoções, e mesmo emoções particularmente violentas do ponto de vista dos personagens de ficção. Esse contraste, ademais, pode ser amplificado, associando-se o Iluminismo com a objetividade e o romance de horror com a subjetividade (CARROLL, 1999, p. 79).

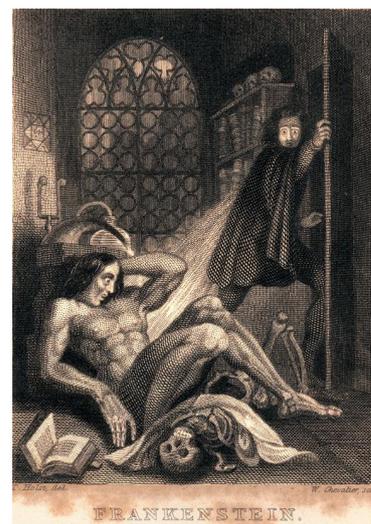
O horror é, antes de tudo e, sobretudo, um gênero moderno, que começa a surgir no século XVIII. Os romances de horror são ainda os que mais vendem: Mary Shelley (1797-1851), *Frankenstein* (1818); Robert Louis Stevenson (1850-1894), *O estranho caso do Doutor Jekyll e do Senhor Hyde* (1886); Oscar Wilde (1854-1900), *O retrato de Dorian Gray* (1890); Bram Stoker (1847- 1912), *Drácula* (1897), são alguns dos escritores de literaturas góticas mais conhecidas mundialmente, tanto em forma literária quanto pelas adaptações cinematográficas.

“O consenso geral, embora discutível, é que o primeiro romance gótico de relevância para o gênero do horror foi ‘O Castelo de Otranto’ (1765), de Horace Walpole”²¹⁷ (CARROLL, 1999, p. 16).

²¹⁷ Horace Walpole (1717 -1797), aristocrata e romancista inglês.

A literatura gótica inspirou alguns autores atuais, como: H.G.Wells (1866-1946), *O homem invisível* (1897) mesclado terror a ficção científica; Franz Kafka (1883-1924), *A Metamorfose* (1912) e seu terror existencialista, solitário e asfixiante; Anne Rice (1941), *Entrevista com o vampiro* (1976); Stephen King (1947) escreveu *Carrie, a estranha* (1974), criador de grandes monstros de vários tipos; Stephenie Meyer (1973), escreveu *Crepúsculo* (2005); entre outros vários escritores.

Para analisar o modo como o romance gótico (o sonho, o devaneio, a magia, o monstro, a imaginação) floresceu em meio a luz natural do homem (razão), iremos usar a obra “Frankenstein”, da jovem Mary Shelley. Obra que dentro de si, revela o universo Iluminista, pois possui elementos sobre o entendimento humano: o monstro como tábula rasa (John Lock), uma mente que adquire conhecimento pelas experiências sociais; a criatura que passa a pensar e, assim, existir (Descartes); o bom selvagem que sente a desigualdade entre os homens (Rousseau).



5.5 O sonho de uma jovem gera um monstro

Entraremos agora no processo criativo²¹⁸ de um monstro que representa a imaginação exaltada de um cientista, um monstro como fonte de desordens e de infelicidade — *Frankenstein*, de Mary Shelley. Mas para entender o monstro, devemos entender como foi sua concepção, o contexto histórico, cultural, científico em que a autora Mary Shelley vivia.

Quem foi Mary Shelley? Qual sua história? Quem afetou e influenciou Mary Shelley?

²¹⁸ Optamos por não revelar, em demasia, a obra em si, pois é uma obra bastante conhecida e analisada pelos estudiosos da literatura e cinema. Decidi mostrar os motivos que levaram a criação da obra, tomando seus contextos marginais: o horror, a ciência, o oculto e as experiências que inspiraram a criação da obra, mesclando a vida da criadora (Mary Shelley) com a do criador (Victor Frankenstein) e da criatura (o monstro de pele amarela).

A mãe de Mary Shelley foi a escritora **britânica Mary Wollstonecraft (1759-1797)** que publicou a obra “A Vindication of the Rights of Woman” (1790), sendo considerada a pioneira do moderno feminismo.



(John Opie, 1791)

Mary W. (a mãe) havia crescido em um lar rígido. Seu pai — Edward Wollstonecraft — um alcoólatra fabricante de lenços, batia constantemente na esposa, filhos e até no cão da família. Devido às agressões e a rigidez em seu lar, Mary W. saiu de casa aos 19 anos, voltando dois anos depois para cuidar da mãe enferma.

As últimas palavras de Elizabeth Wollstonecraft — “A little patience and all will be over” — passaram a guiar a filha por toda a vida. Para Mary W., a educação era o caminho para as mulheres conquistarem uma maior participação sócio-política-econômica. Já o casamento era uma prostituição legal fazendo da mulher uma “escrava do amor” (WOLLSTONECRAFT, 2008, p. 100).

Mesmo tecendo críticas ferrenhas a instituição do casamento, Mary W. (38 anos) casa-se, em 29 de março de 1797, com o jornalista/novelistas/ filósofo/político inglês William Godwin (41 anos) na igreja londrina de *St. Pancras*.

William Godwin (1756-1836) era de uma religiosa família inglesa e teve uma educação clássica. Godwin, com suas obras “Inquérito acerca da justiça política” (1793), “Caleb Williams” (1831), entre outras, influenciou a literatura britânica e a cultura literária européia.

Em 30 de agosto de 1797, nasce Mary Godwin (futura Shelley), filha de Mary Woolstonecraft Godwin e William Godwin. Porém, uma tragédia abala a família. Mary W. tinha ótima saúde e, três anos antes de conceber Mary, havia concebido Fanny sem problema algum no parto.

No dia do nascimento de Mary Shelley, Mary Woolstonecraft resolveu ter a filha em casa, ajudada pela Senhora Blenkisop (parteira da região). Porém, durante o parto, Mary W. não conseguiu expelir a placenta, fazendo a parteira chamar o Doutor Poignard.

O médico observou a situação e, sem lavar as mãos²¹⁹, puxou a placenta, pedaço por pedaço. Neste processo, o médico introduziu uma infecção no útero da mãe de Mary Shelley, fazendo-a falecer de febre puerperal²²⁰ em 10 de setembro de 1797.

²¹⁹ Lavar as mãos antes de praticas médicas não era comum até meados do século 19. Foi com o médico húngaro Ignác Semmelweis (1818-1865), um dos pioneiros de procedimentos antisséptico, que o costume de lavar as

A pequena Mary Godwin ficou aos cuidados do pai até que, em 21 de dezembro de 1801, William Godwin casa-se com Mary Jane Clairmont. Mary Jane já tinha dois filhos de um casamento anterior: Charles e Jane (depois chamada de Claire) e William tinha Mary e tornou-se pai adotivo de Fanny²²¹. Este é o núcleo familiar da futura escritora Mary Shelley, fruto, provavelmente, do mais famoso casamento inglês da literatura radical do século 18. Porém, ainda faltava mais uma peça essencial para que Mary se tornasse a criadora de Victor Frankenstein e seu monstro — seu marido, apoiador e revisor de suas obras, Percy Shelley (1792-1822).



Portrait of Percy Bysshe Shelley
(Curran, 1819)

Em 11 de novembro de 1812, ocorre o primeiro encontro entre Mary Godwin e Percy Shelley, em um jantar entre os Godwins e os Shelleys. Na época, Percy ainda era casado com Harriet Shelley.

Em 28 de julho de 1814, Percy e Mary fogem para a França, levando Jane (Claire), meia-irmã de Mary. Devido aos problemas financeiros, os três retornam para a Inglaterra. Em 22 de fevereiro de 1815, nasce prematuramente a filha de Percy e Mary — Clara — que logo falece, em 06 de março. Porém, em 24 de janeiro de 1816, nasce o menino filho de Mary e Percy — William.

É em 1816, um “ano sem verão”²²², que a vida de Mary Shelley se mesclará a sua obra e influenciará a literatura mundial.

mãos antes de partos foi observado como prática para diminuir mortes por infecção. Doutor Semmelweis observou, no Hospital Maternidade de Viena, que os estudantes de medicina que tratavam as mulheres em trabalho de parto, vinham das aulas de anatomia, onde haviam lidado com cadáveres e não lavavam as mãos para realizar procedimentos nas pacientes. Apesar dos artigos publicados sobre a redução de mortes maternas por febre puerperal, Dr. Semmelweis não recebeu atenção da classe científica e da comunidade médica, fazendo com que suas idéias antissépticas somente fossem aceitas, após sua morte, com a confirmação das teorias dos germes, de Louis Pasteur. Ironicamente, em 1865, Dr. Semmelweis morreu em um asilo público de loucos. O médico havia ferido o “dedo médio da mão direita, supostamente sofrido durante uma recente operação ginecológica”. O ferimento infeccionou e disseminou-se pela corrente sanguínea, causando, entre outras manifestações, pus no tórax. “Ele morreu daquela doença a cuja prevenção dedicara toda a vida profissional” (NULAND, 2005, p. 143-144).

²²⁰Febre Puerperal, do latim *puer*, criança, era também chamada de “febre do parto”, pode evoluir para sépsia puerperal, que é uma forma grave de septicemia contraída por uma mulher durante ou logo após o parto ou aborto. Não tratada, é fatal. Ver obra “A peste dos médicos” (2005) de Sherwin B. Nuland.

²²¹ Fruto de um caso amoroso entre Mary Wollstonecraft e o empresário americano Gilbert Imlay. Os casos amorosos de Mary Wollstonecraft são relatados na obra “Mary Shelley: her life, her fiction, her monsters” (1988), de Anne Kostelanetz Mellor.

²²² Em 1815, o vulcão Tambora explodiu, numa ilha da Indonésia. A nuvem de detritos vulcânicos lançada na atmosfera foi tão intensa que diminuiu a entrada de luz e calor solar na Terra. Por isso, o ano de 1816 foi atípico. Um ano sombrio para o hemisfério norte, com geadas e nevascas em pleno verão (REIS, 2008, p. 35).

Claire era apaixonada pelo poeta britânico George Gordon Byron, ou Lorde Byron (1788-1824) e, em abril de 1816, torna-se amante do poeta.

De 03 a 14 de maio, Mary Shelley, Percy, o pequeno William e Claire viajam para a Suíça ao encontro de Byron e seu médico e amigo John William Polidori (1795-1821), no Lago Léman, próximo a Genebra (Suíça).

De 15 a 17 de junho do mesmo ano, o grupo retorna a residência de Byron, próxima ao Lago Léman e, devido ao frio do “ano sem verão”, começam uma discussão sobre filosofia e o princípio da vida, em frente a lareira. Tal discussão leva o grupo a propor histórias de fantasmas e no dia 16 de junho, Mary Shelley “sonha acordada com o que se tornaria o germe de *Frankenstein* e começa a escrever a sua obra” (MELLOR, 1988, p. xvi, tradução nossa). **Mary Shelley** termina a obra em 14 de maio de 1817. A obra foi publicada em março de 1818.



Retrato de Mary Shelley
(Richard Rothwell, 1840)

5.5.1 A rã, os enforcados e a eletricidade

Entre os séculos XVIII e XIX tivemos uma época de avanços científicos e a mecanização estava sendo desenvolvida para fins industriais.

Foi na Grécia Antiga que o interesse humano pela eletricidade²²³ começou. Em 600 a. C, Tales de Mileto observa a resina natural — âmbar (*eléktron*, em grego) — atrair fios de palha e penugens, após atrito com a pele de animais.

Ano de 1600, o inglês William Gilbert foi o primeiro a utilizar o termo “eletricidade” (derivada de *elektrón*) e observou experimentos com a eletricidade, logo chamada de estática. O alemão Otto Von Guericke construiu a “máquina eletrostática” com a qual verificou que a eletricidade passava de um corpo para outro.

²²³ As experiências e descobertas relacionadas a eletricidade continuam após as descobertas de Benjamin Franklin, mas não irei adiante, pois a obra de Mary Shelley foi escrita em 1816 e já podemos entender o contexto científico no qual a autora insere o uso da eletricidade em “Frankenstein”. Para maior leitura sobre a eletricidade, indicamos a obra “Energia uma abordagem multidisciplinar”, de Maria Paula T. de Castro Burattini, ou “100 cientistas que mudaram a história do mundo”, de John Hudson Tiner.

Em 1729, o inglês Stephen Gray constatou que a eletricidade podia ser conduzida por um fio, dependendo do material e denominou condutores (metais como o cobre, prata, ferro) e isolantes (vidro, borracha, seda e lã).

Benjamin Franklin, em 1752, “provou que os relâmpagos são uma descarga estática ao conduzir à espetacular e perigosa experiência da pipa que ele soltou durante uma tempestade” (TINER, 2004, p. 66). Franklin inventou o pára-raios, depois de observar que a eletricidade estática se dissipava quando um condutor de ponta afiada era colocado por perto.

Em 1780, o médico, cirurgião e investigador italiano Luigi Galvani (1737-1798) produz a “eletricidade galvânica”, originária de reações químicas e descobre a “bioeletricidade”.

Segundo versão que figura no “Compêndio sucinto dos principais fenômenos do Galvanismo” (1803), o laboratório de Galvani era em casa, cercado pela presença familiar e feminina:

Galvani preparava para sua mulher, então doente, caldos de rã; ele as esfolava e colocara por acaso sobre um isolador, perto do condutor de uma máquina elétrica: um de seus sobrinhos, que trabalhara em sua casa, aproximou por descuido a ponta de um bisturi dos nervos crurais internos de um desses animais; logo os músculos dos membros foram agitados por fortes conduções. A mulher de Galvani, presenciando este fenômeno, acreditou perceber que ele contribuía para a produção de descarga elétrica (WITKOWSKI, 2004, p. 73)

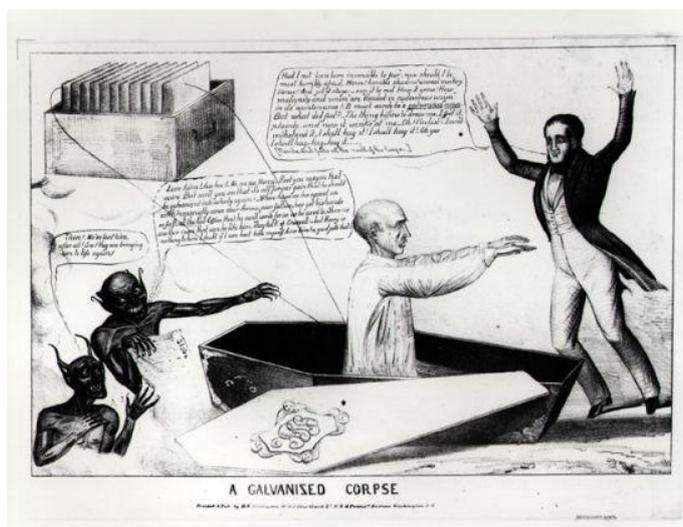
A obra de Mary Shelley foi baseada mais na realidade que no mito. Victor Frankenstein desejava aprender sobre “os segredos do céu e da terra”, embora assumisse que se ocupava da “substância das coisas ou do espírito da natureza e da misteriosa alma do homem”. Quando tinha 13 anos de idade, Victor encontra volumes das obras de Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim²²⁴ (1486- 1535) e fica entusiasmado, porém seu pai o desestimula, dizendo ser o volume uma “bobagem”. Logo, Victor descobre que as obras de Agrippa estavam “completamente ultrapassadas, pois esse [Agrippa] se baseava em fantasias” (SHELLEY, 2009, p. 39).

Mas antes de abandonar a leitura, Victor leu toda a obra de Cornelius e, também, “as estranhas fantasias” de Paracelso²²⁵ (1493-1541) e Albertus Magnus (1193-1280)²²⁶, obtendo um “fervoroso desejo de penetrar os segredos da natureza” (Ibid., p. 41).

²²⁴ Escritor do esoterismo da Renascença. Interessado por magia, alquimia, ocultismo e astrologia.

²²⁵ Médico e cirurgião suíço, “considerado um dos representantes típicos da mescla de naturalismo panteísta e mística especulativa vigente durante certo período do Renascimento”. Para Paracelso, a medicina é o fundamento de todos os saberes (FERRATER MORA, 2004, p. 2198)

²²⁶ Bispo dominicano alemão que defendia a pacífica coexistência entre ciência e religião.



Assim como Victor inspirou-se em Agrippa, Paracelso e Magnus, Mary Shelley, provavelmente, inspirou-se em quatro cientistas para criar Victor Frankenstein: Konrad Dippel (1673-1734), Luigi Galvani (1737-1798), Giovanni Aldini²²⁷ (1762-1834) e Andrew Ure (1778-1857).

Galvani já era conhecido por Mary na época de realização da obra e Percy Shelley,

desde criança possuía uma máquina eletrostática criada por Galvani.

Aos 15 anos, Victor Frankenstein vê um raio atingir um velho carvalho e fica impressionado com a destruição causada pelo raio (WITKOWSKI, 2004, p. 72).

Nesta ocasião, achava-se conosco um homem, grande pesquisador das ciências naturais, que, excitado por este acidente, se pôs a explicar uma teoria que elaborara sobre eletricidade e o galvanismo, ao mesmo tempo nova e espantosa para mim. (SHELLEY, 2009, p. 43).

Galvani usou rãs em suas demonstrações com a “máquina de choques elétricos”, mas outros animais (vacas, gatos, cavalos, cães) foram usados para provar a teoria galvânica. Partes humanas, em aulas de anatomia, também foram utilizadas. A eletricidade e a máquina de choques elétricos estavam em moda. Existiam clínicas por toda a cidade de Londres e as pessoas iam a essas clínicas para serem curadas de alguma enfermidade.

Choques eram usados até para curar impotência²²⁸. Giovanni Aldini era sobrinho de Galvani e tornou o galvanismo moda, assunto de conversa, discussão para intelectuais e pessoas comuns. O assunto das conversas era quase o mesmo em qualquer ambiente: vida, morte e eletricidade. Com Aldini, as apresentações galvânicas tornaram-se espetáculos teatrais que viajavam pela Europa eletrificando corpos humanos. A mais famosa dessas exposições ocorreu no Colégio Real dos Cirurgiões, Londres, em 1803. Foi usado o



²²⁷ Físico e professor italiano.

²²⁸ Relatos presentes no documentário “Decoding the past - In search of the real Frankenstein” (2008), realizado pelo *History Channel*.

corpo do enforcado George Foster²²⁹. **Aldini** ligou vários condutores a uma poderosa bateria e tocou no corpo morto de Foster. O corpo começou a tremer, fazendo com que a platéia acreditasse que o corpo estava quase vivo.



A cena era uma história de horror bem real. Mary Shelley sabia das experiências com cadáveres através de Percy, que tinha um grande fascínio pela ciência e pelo oculto. A atividade científica no século XIX ainda era sombria e tenebrosa. Os corpos usados em experimentos eram obtidos de formas obscuras e clandestinas.



Andrew Ure²³⁰ (1778- 1857) também realizou experiências galvânicas e tinha profundo interesse nos estudos sobre eletricidade. Em 04 de novembro de 1818, Ure realiza uma apresentação com o corpo enforcado de Matthew Clydesdale²³¹. Ure faz pequenas incisões em pontos estratégicos no corpo de Matthew, introduz sondas elétricas nos cortes através da pele, entrando em contato direto com os músculos do homem. As ondas eletrificadas causaram uma reação dramática facial no morto. Os

olhos de Clydesdale viraram, a face se contorceu e os braços se levantaram como se tocasse violino. Várias pessoas que assistiam a experiência ficaram horrorizadas. Um médico, amigo de Ure, desmaiou. Ure não se importava eticamente com a situação, pois via a humanidade como um tipo de máquina que podia ser usada nas fábricas.

Para o químico Ure, o homem era uma combinação de músculos e ossos, que deveria ser obrigado a trabalhar através de uma força vital (a eletricidade). Andrew queria usar a eletricidade para transformar o corpo em uma espécie de marionete. Ure era um entusiasta do sistema fabril. Para ele, alguns humanos deveriam ser meros autômatos²³².

O monstro de Victor Frankenstein é (re) animado como um autômato, alimentado com a eletricidade. Ure queria demonstrar, com suas experiências (úteis aos radicais políticos) que o corpo podia funcionar à eletricidade e que, portanto, não precisava de “alma” e, sem alma, Deus não era necessário. A alma e Deus eram vistos, por alguns industrialistas e cientistas, como elementos destruidores da estrutura social. Conrad Dippel, também, pode ter

²²⁹ George Foster foi condenado à forca por ser culpado pelo assassinato de sua esposa e filho. Foster os afogou no Canal Paddington (MACDONALD, 2006, p. 15).

²³⁰ Químico, industrialista, filósofo e médico escocês.

²³¹ Clydesdale foi enforcado por ter matado brutalmente um homem de 50 anos, em uma discussão entre bêbados. Para saber mais sobre as exibições galvânicas em corpos, há a obra de Iwan Morus, “Frankenstein’s children: electricity, exhibition, and experiment in early-nineteenth-century London” (1964).

²³² Segundo relato presente no documentário “Decoding the past - In search of the real Frankenstein” (2008).

influenciado Mary Shelley²³³. O alquimista e médico alemão nasceu no Castelo Von Frankenstein²³⁴, local de experiências com cadáveres usurpados em cemitérios próximos. Antes de Shelley escrever sobre *Frankenstein*, o nome já era associado a lendas misteriosas. **Dippel**²³⁵ queria solucionar mistérios da vida, misturando alquimia com química para descobrir o “elixir da vida” (remédio para curar todas as doenças), desejando a imortalidade.

Era a busca pela “pedra filosofal”, pela substância que podia transformar metais nobres em ouro e prolongar a vida. Para o Clero, Dippel era um herege. Já para o mundo acadêmico, Dippel era apenas mais um alquimista perdido com os acontecimentos científicos. O alquímico acreditava saber combinar o oculto e a ciência, para explorar as áreas enigmáticas da vida.



5.5.2 Frankenstein: um escândalo epistemológico

Victor Frankenstein é o protótipo do cientista moderno. Mary Shelley intitulou sua obra de “Frankenstein, or the modern Prometheus”. Victor é aquele, que como *Prometeu*²³⁶ (“aquele que pensa antes”), no desejo de fazer o bem, nos deu os males (os atos do monstro).



Em uma batalha entre os deuses olímpicos e os *Titãs*, *Prometeu* e *Epimeteu* (aquele que pensa depois) lutaram ao lado de *Zeus*. Coube ao *Titã Prometeu* criar a humanidade, moldando os homens do barro. Porém, por causa de uma disputa pelas melhores partes de touro sacrificado, *Zeus* (enganado por

²³³ Não consta nos manuscritos de Mary Shelley que ela teve pessoas inspiradoras, mas o contexto histórico e o espaço geográfico dos acontecimentos relevam que não foi apenas uma coincidência de fatos.

²³⁴ Localizado no distrito de Bergstrasse, na Alemanha. Os Frankensteins eram uma importante família fidalga da Alemanha.

²³⁵ Dippel criou o “óleo Dippel”, substância com fluidos corporais, sangue e ossos de animais, destilados em tubos de ferro e outros equipamentos alquímicos. O óleo foi bastante usado até o século XIX, não funcionando como “elixir da vida”, mas como um poderoso tônico muscular.

²³⁶ Várias são as interpretações sobre a mitologia de Prometeu, Epimeteu e Pandora. Mas optei pela história relatada na obra “Mitos Paralelos” (2004: 127), de J.F. Bierlein, pela sua concisão. Para aprofundamento sobre *Prometeu*, indico o “Dicionário de Símbolos”, de Chevalier.

Prometeu) resolve fazer com que a humanidade coma carne crua, não merecendo o fogo. *Prometeu* sabia que a humanidade precisava do fogo para se desenvolver e resolveu roubar algum fogo do carro do sol, dando fogo à humanidade e desobedecendo *Zeus*. Antes do roubo do fogo, só havia homens entre os humanos.

Zeus ordenou que *Hefesto* (deus da forja) fizesse uma fêmea humana de argila e que as deusas lhe dessem dons. Surge *Pandora* (“a que recebeu dons de todos”). *Zeus* envia *Pandora* e um jarro de barro selado de presente para *Prometeu*, que já prevendo a façanha de *Zeus*, não aceita e avisa *Epimeteu* para não aceitar *Pandora* e o jarro.

Pandora, nessa situação, encarna o mito da *donzela venenosa*:

Lâmia, as Harpias, Empusa, Esfinge, as Danaides, as Sereias... E não é este também, em última análise, o sentido do mito de *Pandora*, que trouxe como presente de núpcias a *Prometeu* uma jarra ou *uma caixinha*, que, aberta, deu origem a todas as desgraças que pesam sobre os homens? Ora, caixa, caixinha, em grego diz-se *pyxis*, *pyksidos* que o latim clássico simplesmente transcreveu por *pyxis*, *-idis*. Do acusativo singular do latim popular *buxida*, de *buxis*, simples alteração de *psyxis*, *-idis*, temos o francês *boiste* e depois *boîte*, caixa, cofre pequeno e trabalhado e também cavidade de um osso, bem como o português arcaico *boeta* e o clássico *boceta*, caixinha redonda, oval ou oblonga que, na linguagem chula, passou a ter também o sentido de vulva (BRANDÃO, 1987, v.1, p. 309).

Zeus pune *Prometeu*, acorrentando-o a uma rocha nas montanhas do Cáucaso, onde um abutre comeria seu fígado²³⁷ para sempre. Com medo de *Zeus*, *Epimeteu* desposa *Pandora*, que curiosa, abre a jarra e liberta todas as pragas que oprimem a humanidade, sobrando apenas a esperança na jarra.

O mito de *Prometeu* marca o advento da consciência, o aparecimento do homem. *Prometeu* acorrentado é “símbolo dos tormentos de uma culpa reprimida e não expiada”. *Prometeu*, descendente dos *Titãs*, carregaria dentro de si uma tendência a revolta (do espírito que deseja se igualar a inteligência divina). “Utilizar o espírito com fins de satisfação pessoal”. Para Gaston Bachelard, o mito de *Prometeu* ilustra a vontade humana de intelectualidade, saber mais que nossos pais, mestres. O complexo de *Prometeu* é o complexo de Édipo na vida intelectual (GUIMARAES, 2001, p. 112).

Victor é a vontade do homem de ser como Deus, um criador. Controlando e criando a vida. O conhecimento de Victor surge na sombra da morte de sua mãe, da necessidade de entender, sua angústia, da dor de existir, sua ligação a prosperidade e a ruína. O monstro

²³⁷Chevalier cita o fígado como lugar que contem o fel que está associado as intenções venenosas, a animosidade. No Islã, o fígado está ligado as paixões. Já na medicina chinesa, o fígado é o gerador de forças, é o general que elabora planos. Comer o fígado de *Prometeu* todos os dias, é tirar sua paixão pelo conhecimento, ou suas intenções venenosas de vingança contra os deuses, vingança obtida através do conhecimento e desejo de imortalidade (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007)

criado não foi nomeado e volta para exigir a aceitação e nomeação de seu criador. Nomeado, como já vimos anteriormente, terá existência.

O conhecimento se traduz no nomear: ao recortamos o real e damos nome às partes, acreditamos conhecer a verdade e estabelecemos uma relação entre a palavra e o recorte. Victor Frankenstein cede à curiosidade e busca conhecer mais do que lhe é possível conhecer e, por isso, falha. Ao ver o resultado desapontador de seus estudos e suas experiências, percebe que não domina os segredos que buscava desvendar e, portanto, é incapaz de dar um nome à criatura (JEHA; NASCIMENTO, 2009, p. 21).

A criatura descobre sua “origem maldita” quando lê o diário de Victor F. que havia encontrado. O monstro está cheio de interrogações. Quer saber por que foi criado, se nem seu criador a aceita? O monstro afirma que Deus fez o homem “belo e atraente” a sua imagem e semelhança, e que até Satanás tinha seus demônios para admirá-lo, mas a criatura feita de pedaços costurados de vários homens era solitária. A criatura não sabia que era o umbigo de seu próprio criador. Victor se afastou de todas as pessoas que amava para criar seu homem novo e sua única companhia desejada era a da solidão. Quando aprendeu a ler, adquiriu conhecimento, a criatura leu o diário de seu criador e se descobriu monstro e, também, descobriu que existir é algo confuso. Victor tentou descobrir os segredos da natureza, criar uma raça que devesse sua existência a ele, mas criou um monstro que só o odiava (SHELLEY, 2009, p.138).

Poetas, escritores (...) denunciaram os horrores da ciência, sobretudo no caso da medicina. Suposta fábrica de blasfêmias prometidas, cuja meta seria usurpar os poderes divinos, a medicina tem como supremo pecado o objetivo de recriar o universo humano, Frankenstein é apenas um dos figurantes do museu imaginário que ressurgem nas mentes cultivadas ou ignoras sempre que a experimentação ultrapassa a barreira do “normal”, do sancionado pelas doutrinas ideológicas ou religiosas. (ROMANO, 2003, p. 11)

Depois de analisar o contexto em que a jovem Mary Shelley criou sua obra literária, percebemos que não era apenas fantasia quando “Frankenstein” foi publicado, em 1818. Hoje, a obra é considerada não apenas uma fantasia de horror gótico, mas uma história de terror como desabafo perante o desconhecido da ciência, a falta de decisões morais e éticas. “Problemas éticos podem surgir na pesquisa científica, mas o conhecimento científico confiável é desprovido de qualquer valor ético ou moral” (JEHA; NASCIMENTO, 2009, p. 22). O que é fundamental à ética só pode ser mostrado, não pode ser dito. A existência de monstros demonstra que a natureza também, como a arte, pode cometer erros, ter falhas. O impulso motor de Frankenstein é “um medo feminino inominável, o medo de gerir um monstro” (GREER, 2007 apud HITCHCOCK, 2010, p. 281.)

Por que “Frankenstein” ainda inspira? Cada indivíduo é um ser único em sua forma de pensar e agir, com suas experiências e concepção do mundo que o rodeia. Cada um tem sua própria história de vida condicionando suas motivações, seus interesses, seus afetos. Não há uma teoria que garanta entender dos afetos, medos e fascínios, pois supor que os mesmos estímulos causem as mesmas reações em todo ser humano é menosprezar a individualidade, a alteridade.

Os monstros são nossos filhos. Eles podem ser expulsos para as mais distantes margens da geografia e do discurso, escondidos nas margens do mundo e dos proibidos recantos de nossa mente, mas eles sempre retornam. E quando eles regressam, eles trazem não apenas um conhecimento mais pleno de nosso lugar na história, mas carregam um autoconhecimento, um conhecimento humano (...). Esses monstros nos perguntam como percebemos o mundo e nos interpelam sobre como temos representado mal aquilo que tentamos situar. Eles nos pedem para reavaliarmos nossos pressupostos culturais sobre raça, gênero, sexualidade e nossa percepção da diferença, nossa tolerância relativamente à sua expressão. Eles nos perguntam por que os criamos (COHEN, 2000, p. 54-55).

Cada um reage de maneira diferente a estímulos semelhantes. O imaginário varia de pessoa para pessoa em função do seu contexto cultural, do modo como se vê na sociedade e como se vê no mundo. Como entender nossas atitudes perante seres que não tocamos, não abraçamos, não beijamos, mas amamos com tanta intensidade como um amigo íntimo, um irmão? Nossa afeição para com o monstro de Frankenstein é devido a uma amizade cúmplice, uma fraternidade constituída nos sentimentos íntimos, no qual o monstro feio é redimido pelo contexto. Se o monstro é perseguido, magoado, humilhado, estaremos sempre do lado dele, pois ao humano resta a boa-fé.



TERATOMIDIOGRAFIA CONTEMPORÂNEA

PARTE 6: MONSTROS NA CONTEMPORANEIDADE

6. Cadeiras voaram... O primeiro susto na Sétima Arte



“No fundo de cada homem e de cada mulher existem vastos espaços sombrios que ocultam medos ancestrais enraizados. O homem passa a vida fugindo deles...sem nunca perceber que é ele quem lança aquelas sombras”

(Stan Lee, criador dos quadrinhos Marvel)²³⁸

O horror, a fantasia, o grotesco não se contentaram em ficar apenas na literatura. No campo audiovisual, tais expressões ganharam representação cinematográfica, ganharam olhos e corações em salas escuras e, figuras como: vampiros, zumbis, marcianos, lobisomens, bruxas, demônios, seres criados em laboratórios, feras gigantescas, pessoas deformadas e os mais diversos monstros, passaram a habitar o imaginário social.

Utilizando um cinematógrafo (máquina de filmar e projetor), inventado em 1892 por Lèon Bouly (1872-1932), os irmãos Louis (1864-1948) e Auguste Lumière (1862-1954) deram o primeiro susto no público (em formação) da sétima arte.



Em 28 de setembro de 1895, na comuna francesa de *La Ciotat*, sudeste da França, surge à provável primeira sala de cinema do mundo. Mas foi em Paris, no dia 28 de dezembro de 1895, que os irmãos Lumière, no subterrâneo do *Grand Café*, realizaram a primeira exibição pública e paga de cinema, com uma série de dez filmes, com duração de 40 a 50 segundos cada, dentre os quais estava o filme que daria o primeiro susto no público – “A chegada do trem à Estação Ciotat” (*L'Arrivée d'un Train en Gare de La Ciotat Louis*).

²³⁸ Apud HITCHCOCK, 2010, p. 46.

Uma “versão romantizada dos acontecimentos” conta que nessa primeira sessão pública estava presente aquele que é considerado “o pai dos efeitos especiais”, responsável por desenvolver uma tendência ilusionista do cinema – Georges Méliès (1861-1938)

Criador de mundos fantásticos, Méliès foi um dos primeiros cineastas a dar vida aos primeiros monstros do cinema, através de meios mágicos, ilusionistas.

Méliès terá percebido desde logo o potencial narrativo do cinema e sua capacidade de proporcionar ao público um mundo semelhante à realidade, mas sobretudo um mundo onde os sonhos se tornam reais, como no ilusionismo (PUPO, 2011, p. 128).

Ao contrário dos irmãos Lumière, Méliès não assustou o grande público, pelo contrário, seus monstros eram mais cômicos que horripilantes. Segue seleção cronológica dos filmes com monstros de Méliès:

1896: Com *Une Nuit Terrible*, Méliès antecipa os filmes de monstros dos anos 50. Nesse curta um homem está na cama e é atormentado pela presença de um grande besouro. O senhor mata um, mas logo em seguida surgem mais dois. Todos os besouros serão mortos pela chama da vela. *Le manoir du Diable*, mostra um morcego voando, transformando-se em Mefistófeles (o próprio Méliès), acenando a mão e fazendo aparecer um caldeirão, outro aceno e surge uma bela mulher, um homem brota do chão com um livro e, de repente, várias bruxas aparecem. O homem corre assustado, pega uma cruz e afasta Mefistófeles. Este curta é considerado o primeiro filme com tema vampírico (MUCHEMBLED, 2003, p. 407).

1897: Méliès faz *Le cabinet de Mephistopheles*, no qual o Diabo separa a cabeça do corpo e flutua em torno do quarto. *Le Chateau Hante* também usa esqueletos para assustar. Um vagabundo descobre que seu corpo foi modificado por um cirurgião em *Chirurgien américain*.

1898: Méliès filma *La caverne maudite*, no qual uma moça é cercada por esqueletos dentro de uma caverna.

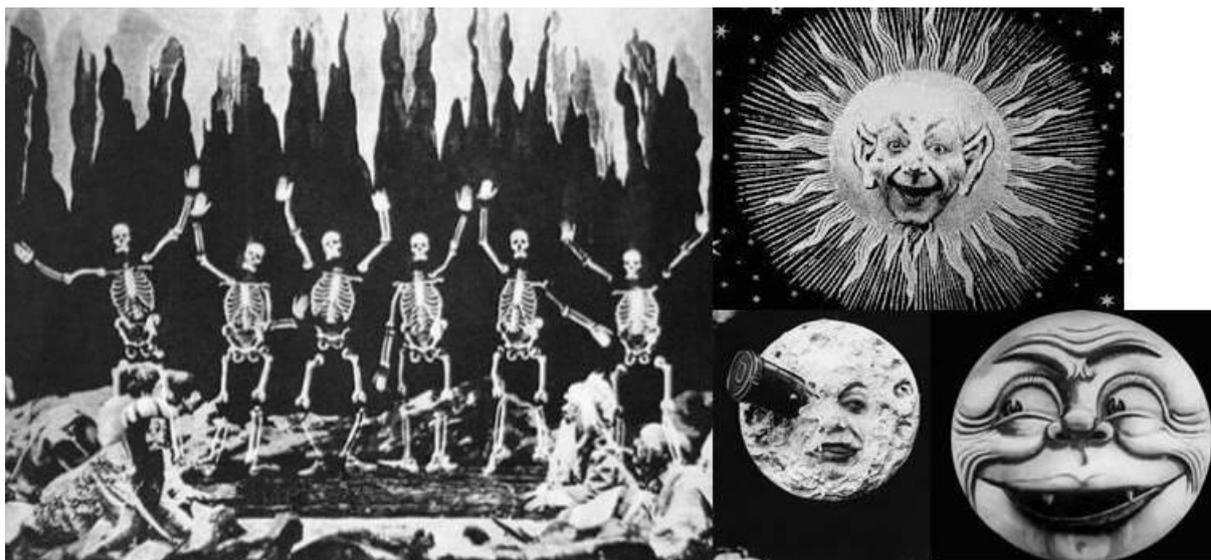
1899: em *Cleopatre*, um homem com diabólicas intenções, tenta arrancar pedaços da múmia da rainha, para ressuscitar outra mulher da morte.

1903: com *Le infernal Chauldron*, Méliès cria um caldeirão no qual o Diabo joga pessoas, para logo em seguida transformá-las em espíritos e bolas de fogo. No curta *Le cake-walk infernal*, o Diabo literalmente dança e faz demônios, homens e mulheres dançarem, o Diabo dança tanto que seus braços e pernas se desprendem do corpo e, no fim, o capeta explode. *Le Monstre* mostra dois supostos egípcios, em frente à Esfinge. Um dos egípcios parece ser um feiticeiro. O homem pega um esqueleto, o cobre com lençóis como em uma

cena de mágica, depois faz o esqueleto dançar, encolher, esticar, virar um bela egípcia, para no fim transformar a moça em esqueleto novamente.

1905: em *Le Diable Noir*, o próprio diabo inferniza um homem que tenta dormir.

1906: em *La Fée Carabosse* (1906), a maldição de uma bruxa faz um trovador ter medos de diferentes fantasmas e monstros, incluindo um sapo gigante, uma coruja gigante e uma serpente alada.



Os fantasmas, diabos e monstros nos curtas de Méliès não conseguem amedrontar, mas sim levar ao riso. As pessoas se deixavam (e ainda deixam) levar pela ilusão, pela mágica proporcionada pelo cinema. “A mágica [e a ilusão cinematográfica], devemos lembrar, é uma arte que requer colaboração entre o artista e seu público” (BUTLER, 1948 apud SAGAN, 2006, p. 198). No cinema ocorre uma suspensão voluntária da descrença quando o filme consegue nos envolver, fascinar, seduzir. Acreditamos que o que se passa na tela, acontece mesmo. Na verdade, somos nós que colaboramos com a magia. Duvidamos em certos momentos, mas é nesse duvidar que somos livres da realidade de nossas vidas cheias de compromissos cronometrados. “Onde há dúvida, há liberdade” (*Ubi dubium ibi libertas*). Cinema é pausa para ilusão, imaginação, viagem, magia.

O cinema, maior expoente da arte que se estabeleceu e marcou o século XX, começou com sustos, correria e cadeiras derrubadas na platéia. O homem da sétima arte viu que aquilo era bom e resolveu explorar o reino desconfortável do medo, este sentimento que causa fascínio por ser uma questão cultural que inspira apreensão, pois estamos constantemente diante da morte ou perdidos em nossos pesadelos.

[...] O homem sempre abominou a morte e, provavelmente, sempre a repelirá. Do ponto de vista psiquiátrico, isto é bastante compreensível e talvez se explique melhor pela noção básica de que, em nosso inconsciente a morte nunca é possível quando se trata de nós mesmos. É inconcebível para o inconsciente imaginar um fim real para nossa vida na terra e, se a vida tiver um fim, este será atribuído a uma intervenção maligna fora de nosso alcance... A morte em si está ligada a uma ação má, a um acontecimento medonho, a algo que em si clama por recompensa ou castigo (KUBLER-ROSS, 1994, p. 13).

A morte é uma fiel companheira com a qual já nascemos. Morte é invisibilidade na presença. Guardamos fotos de nossos mortos apenas para fazê-los vivos em nossa memória. Os olhos veem e o coração sente. Não deixamos de existir totalmente. Afinal, só morremos de fato quando a última pessoa que conhecemos já estiver morta, segundo o escritor norte-americano Neil Gaiman, em “Sinal e Ruído” (2011). Morrer é romper laços, é deixar de existir, é partir, ser e não-ser presença. Morremos, pois somos mortais. “Só o homem morre. O animal perece”²³⁹. Acabamos, mas não perecemos. “Diferente de perecer é acabar. Cada acabar fica guardado no começar”²⁴⁰.

Parece estranho que quanto mais desconfortáveis pareçamos diante da morte ou de um filme de horror/terror, melhor será nossa opinião sobre o que vemos.

Não gostamos de ter medo, o que nos atrai é nossa capacidade de correr riscos, por isso vemos filmes de terror/horror ou andamos de montanha russa. O medo controlado ajuda a entender o mundo e a experimentar sensações novas, que liberam adrenalina.



Cena do filme *L'Inferno* (1911)

²³⁹ “Os mortais são os homens. Nós os chamamos de mortais porque eles podem morrer. Morrer significa: ser capaz da morte como morte. Só o homem morre. O animal perece (...)”. (HEIDEGGER, 1958 apud MICHELAZZO, 1999, p. 146).

²⁴⁰ Heidegger, em visita ao filósofo Georg Pitch na noite de dezembro de 1944, escreveu tal frase no livro de visitas dos Pitch (SAFRANSKY, 2005, p. 392).

6.1 Cada década com seus monstros. Cada um com seu medo

Depois do susto proporcionado pelos irmãos Lumière, dos monstros de Méliès, o primeiro filme longo (71 min) do gênero horror feito, segundo a “Enciclopédia dos Monstros” (2008, p. 60-61), foi *L’Inferno* (italiano, mudo, P&B, 1911). Foi à primeira adaptação para o cinema da obra *A Divina Comédia* de Dante Alighiere. Os cineastas Francesco Bertolini, Adolfo Padovan, Giuseppe De Liguoro realizaram uma jornada pela obra de Dante e gravuras de Gustave Doré(1832-1883), que fez ilustrações sobre *A Divina Comédia* de 1861 a 1868.



A Europa estava em período bélico. A Grande Guerra (1914-1918) apresentava a fome, a morte, desconfiança, violência, solidão nas trincheiras (“terra de ninguém”) e é neste contexto horrendo que os filmes alemães ganharam maior expressão, pois mostravam “por meio de imagens do real, conceitos abstratos da alma e do espírito”, terreno fértil para o “conceito de expressionismo”, ligado a idéia que Sigmund Freud (1856-1939) e Friedrich Nietzsche (1844-1900) desenvolveram sobre “o consciente e inconsciente humano” (GONÇALO, 2008, p. 163-164). O medo proporcionado pelos monstros do expressionismo alemão era repleto de uma carga psicossocial.

Adorno recorda, em sua *Teoria estética*, que correntes como o Surrealismo e o Expressionismo “cujas irracionalidades transformaram-se em surpresas desagradáveis, atacavam o poder, a autoridade, o obscurantismo”, que a recusa das “normas da vida bela na sociedade feia” não pode deixar de ser inexoravelmente desfigurada pelo ressentimento e que a arte deve “fazer exatamente aquilo que é banido como feio, não para integrá-lo, para mitigá-lo ou para tornar sua existência aceitável recorrendo ao humorismo (...), mas para denunciar, no feio, o mundo que o cria e o reproduz segundo a própria imagem (...)”. Hoje, todos (inclusive os burgueses que deveriam ficar escandalizados) reconhecem como “belíssimas”

(artisticamente) aquelas obras que horrorizaram seus pais. O feio da vanguarda foi aceito como modelo de beleza e deu origem a um novo circuito comercial (ECO, 2007, p. 379).

No filme *Der Studente von Prag* (Stellan Rye, 1913)²⁴¹ temos um jovem (Balduin) que barganha com Satanás (vende o reflexo de sua imagem, sua sombra) para conseguir o amor de uma jovem. O que Balduin não sabe é que terá que lidar com o retorno de seu Doppelgänger (o duplo). Um fenômeno próximo ao doppelgänger seria “a sensação de uma presença (*felling of presence*)” (DALGALARRONDO, 2008, p. 128), sensação de que há um *Eu* dentro do próprio corpo e um *Eu* fora dele.



Balduin e o Diabo/Balduin vende sua alma/imagem

Doppelgänger significa, literalmente, “duplo-que-vai”. É uma noção que veio dos românticos alemães. É a geração imediatamente anterior a Freud, quando as pessoas começaram a olhar para seu próprio interior, descobrindo ali uma infinidade de coisas baixas e desagradáveis. A ideia é que todo mundo tem um duplo em algum lugar e há um profundo desejo universal de encontrar esse duplo. Mas se você realmente o encontrar, será destruído. Isso porque todas as coisas que você luta para controlar – taras sexuais, impulsos violentos – estão bem lá no seu doppelgänger. Ele joga tudo na sua cara. Ninguém consegue sobreviver ao confronto (TROUP, 2007, p. 39).

[...] uma das primeiras denominações do duplo é o de alter ego. [...]. O termo consagrado pelo movimento do romantismo [alemão] é o de Doppelgänger, cunhado por Jean-Paul Richter em 1796 e que se traduz por “duplo”, “segundo eu”. Significa literalmente “aquele que caminha do lado”, “companheiro de estrada”. Endossamos a definição dada pelo próprio Richter: “assim designamos as pessoas que se vêem a si mesmas”. O que daí se deduz é que se trata, em primeiro lugar, de uma experiência de subjetividade (BRAVO, 2000, p. 261).

Em 2010, foi lançado o filme norte-americano *Black Swan* (“Cisne Negro”, Darren Aronofsky) que também lidava em seu contexto com a (má) presença do duplo. A personagem Nina Sayers (Natalie Portman) é uma bailarina que está sendo consumida pelo

²⁴¹ Em 1926, Henrik Galeen realizou um *remake* desse filme, com o mesmo título.

balé e a ideia de ser a bailarina principal e fazer o “Cisne Negro” (representação da sensualidade e malícia) na peça “O Lago dos Cisnes”.



Nina é como o “Cisne Branco” (inocência e leveza do ser), assim como o jovem estudante Balduin quando está apaixonado. Ambos, Nina e Balduin, irão se encontrar com seu Duplo, seu “Cisne Negro” atormentador. O medo presente em *Black Swan* e *Der Studente Von Prag* é o medo de perder a imagem (pessoal, social, profissional). O que nos faz lembrar a ópera de cinco atos “Os contos e Hoffmann” (*Les contes d’Hoffmann*, 1881), do compositor Jacques Offenbach (1819-1880), baseada na vida e obra do escritor de literatura fantástica E.T.A.Hoffmann (1776-1822), no qual temos a personagem Hoffmann em pânico, procurando seu reflexo pelos espelhos e gritando: *Mon reflet! J’ai perdu mon reflet!*²⁴².

Outra obra expressionista alemã foi *Der Golem* (Paul Wegener, 1914), que narra uma lenda judaica de um ser de barro que ganha vida quando um mago usa magia de um livro antigo.

Na maioria das versões sobre a história, o Golem é imbuído de palavras mágicas ou religiosas que o mantinham animado. Escrever um dos nomes de Deus em sua testa ou colocá-lo num pedaço de papel e inseri-lo na boca do monstro ou dentro de seu corpo de argila eram as maneiras mais conhecidas de trazê-lo à vida (COUTO, 2010, p.72).

O primeiro Golem de forma humana teria sido obra do profeta Jeremias e de seu filho Bem Sira, [...]. Combinando o alfabeto, criaram um homem em cuja testa

²⁴² Quarto Ato, Cena IX, N. 22, Final. Fonte: <http://opera.stanford.edu/Offenbach/Hoffmann/acte4.html#num22>

estava escrito *YHWH Elohim Emet* (“O Senhor Deus é Verdade”). Mas tomando uma faca, este Golem apagou a letra *Aleph* da palavra *emet*, ficando a palavra *met* (“morto”). Em virtude da blasfêmia estampada na testa do Golem (“O Senhor Deus está morto”), Jeremias exigiu satisfações do monstro (NAZÁRIO, 1998, p. 89-90).

Em 1940, *Walt Disney Pictures* lança a animação norte-americana *Fantasia*, com oito segmentos musicados, no qual um dos segmentos (“O Aprendiz de Feiticeiro”) tem ligações com o golem da mitologia judaica e do poema “O Aprendiz de Feiticeiro” de Goethe. No episódio da Disney, Mickey Mouse quer ser feiticeiro antes da hora e resolve roubar o chapéu de seu mestre para encantar e comandar uma vassoura a fazer seus deveres domésticos. Mickey dá a ordem, mas se esquece da contraordem.



A vassoura, um autômato, trabalha até inundar a casa. A situação se resolve quando o feiticeiro domina a cena e tudo volta ao seu lugar. O desejo de Mickey (“Aprendiz de Feiticeiro”) e do mago que cria o Golem (filme de 1914) é criar vida. “O sonho de todo cabalista, de todo aprendiz de feiticeiro, de todo cientista louco, é o de criar vida com as próprias mãos, realizando a autonomia do macho em relação à fêmea” (NAZÁRIO, 1998, p. 87).

Em 1919, Robert Wiene lançaria uma narrativa cinematográfica “considerada a primeira obra-prima do cinema expressionista alemão”, *Das Cabinet des Dr. Caligari*. “O termo “caligarismo” designa a tendência aos filmes caligarescos, ou seja, de conteúdo mórbido, sinistro, misterioso”. O Dr. Caligari foi comparado a Hitler e Cesar, seu assistente

sonâmbulo, o povo alemão, submisso às ordens do *Fuehrer* (KRAKAUER apud BARBOZA, 2007, p. 59).



As bruxas também serão retratadas no seuco filme *Häxan* (Benjamin Christensen, 1922), obra-prima do cinema fantástico. Realizado numa época que não havia censura (sim, mulheres nuas aparecem no filme). O filme possui cenas de sacrilégios e rituais de Sabá e fotografia cuidadosa com detalhes.

Com F.W. Murnau, *Nosferatu, Eine Symphonie de Grauens* (1922) vai para as telas. É considerado o filme mais antigo baseado em *Dracula*. Porém, a produtora cinematográfica alemã *Prana-Film*²⁴³ não conseguiu autorização para a adaptação do romance de Bram Stoker. O roteirista Henrik Galeen teve que modificar o roteiro, começando pelo nome *Nosferatu*, palavra moderna para termo *nosufur-atu* (eslavo antigo), extraído do grego *nosophoros* (“portador de pragas”); transferir a história para a Alemanha (*Dracula* se passa na Inglaterra) e mudar o nome do vampiro de *Dracula* para *Conde Orlock* (Max Schreck).

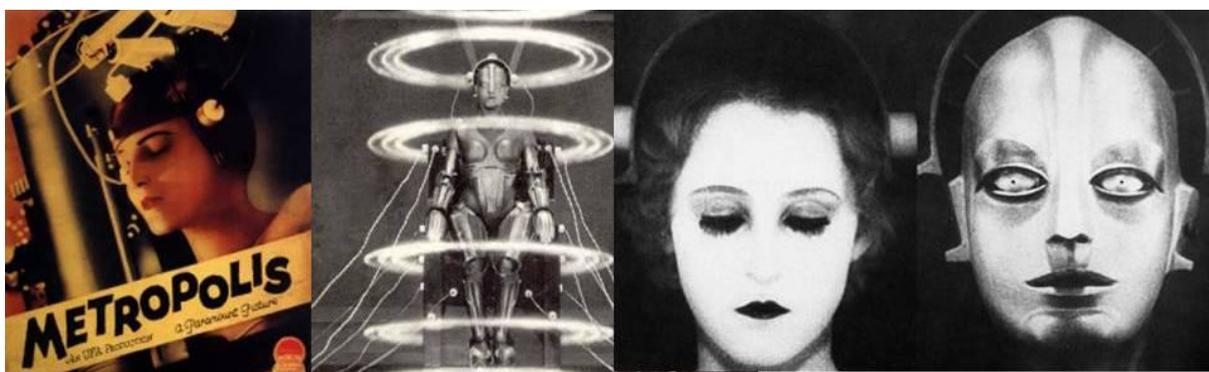
Os vampiros estavam associados, na mente popular, com a disseminação de doenças, como a tuberculose, cuja causa era desconhecida. [...]. [Nosferatu] Parece ter entrado para a literatura através dos relatos populares de viagem do livro **The Land Beyond the Forest**, de Emily Gerard (1888), no qual ela diz: “Decididamente, o mal maior é o nosferatu, ou vampiro, no qual todo camponês romeno acredita, como acredita no céu e no inferno (MELTON, 2008, p. 348-352, grifo do autor).

²⁴³ O nome *Prana* é derivado do conceito budista de “breath in life”. *Prana* é energia vital (grego, *pneuma*). *Prana-Film* foi fundada por Albin Grau e Enrico Dieckman, em 1921. O nome não ajudou a produtora *Prana-Film*, pois *Nosferatu* foi o único filme que ela produziu indo à falência em 1923 (GELDER, 1994, p. 94).



As obras de Wienne e Murnau, com suas góticas fotografias e atmosferas sobrenaturais influenciam o cinema de horror até hoje, basta assistir os filmes do cineasta Tim Burton.

Em 1927, Fritz Lang faz a obra *Metropolis* que fala de dominação e exploração do homem pelo homem. “A máquina, enfim, é o problema em torno do qual giram todas as questões de Metropolis” (SUBIRATS, 1988, p. 132-134). Temos retratada na obra a frieza do grande Capitalista, a humilhação do empregado/escravo, o ritmo do indivíduo e das massas. O corpo é o condutor de energia a *Metropolis*: o corpo do empregado (o corpo massificado), o corpo de mulher (Maria carne e Maria Andróide), corpo classe trabalhadora *versus* corpo máquina, corpo ação (trabalho, cabeça, mãos) e corpo sensação (artes, coração) – “O mediador entre a cabeça e as mãos deve ser o coração!” é a frase final de *Metropolis*.

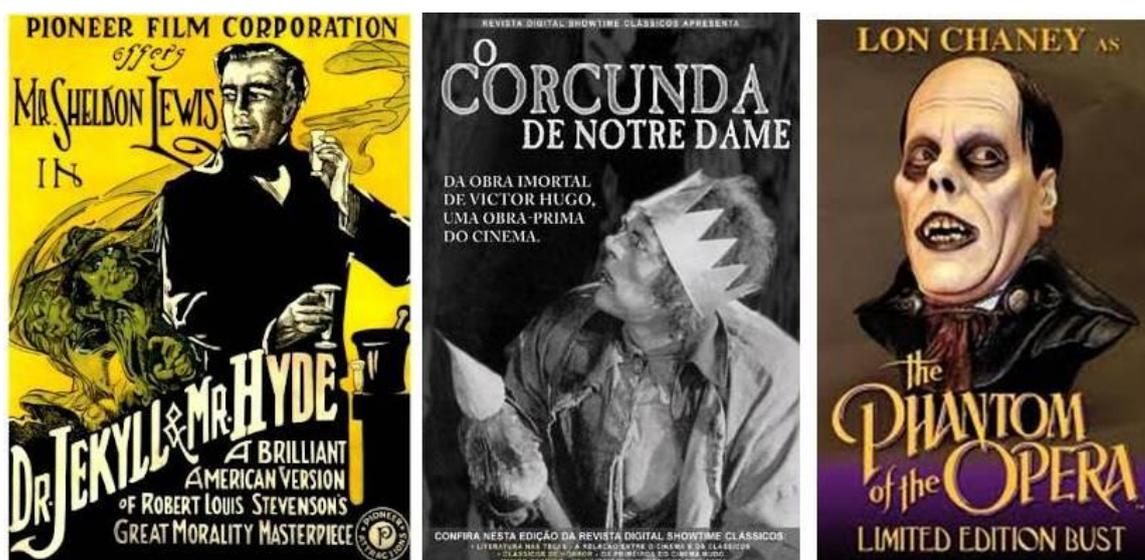


6.2 Loucos (e monstruosos) anos 20

Na década de 20, os estúdios hollywoodianos ainda relutavam em produzir filmes de gênero. Entre 1920 e 1929, temos os “loucos anos 20” devido à prosperidade burguesa, na qual carruagens dão lugar a carros “possantes”; há a liberação feminina, com influência da moda de Mademoiselle Chanel; e a liberdade animada pelas *jazz-bands*. Foi nesse meio socioeconômico e culturalmente agitado que os norte-americanos viveram o “American way of life” (estilo norte-americano de vida). Mas como todo carnaval tem seu fim, em 29 de outubro de 1929, a *Grande Depressão* faz com que muitos investidores da Bolsa de Valores de Nova Iorque pensem em suicídio, pois aceitar a falência era vergonhoso para a classe abastarda.

Foi em tal contexto que surgiram os mais aclamados filmes de cinema de horror. *O médico e o monstro* (1920) foi um dos grandes clássicos da época ao contar a história do Doutor Jeckyll e do Senhor Hyde (o bem e o mal lutando dentro do homem e se externalizando)

Não deixa de ser curioso: a primeira vez que a palavra “monstro” apareceu no título de um livro do século XIX, foi numa tradução brasileira. A obra, no caso, foi *The Strange case of dr. Jeckyl and mr. Hyde*, de Stevenson, que ganhou um tom mais assustador em português como *O médico e o monstro* (GONÇALO, 2008, p. 64)



Lon Chaney, o ator mais aclamado do cinema mudo de horror, atuou nos clássicos *O corcunda de Notre Dame* (1923) e *O fantasma da ópera* (1925). Como corcunda, Chaney fez o primeiro o sineiro surdo, corcunda, feio e bom – Quasímodo (“quase formado”) – que

habitava o território sagrado (*Sanctuary*) da catedral de Notre Dame, em Paris. Em 1925, Chaney fez Eric, o fantasma/compositor. Ambos os personagens interpretados por Channey, precisavam se esconder da sociedade, pois eram vistos como monstros de aparência horrenda.

6.3 Os monstros lucram na crise

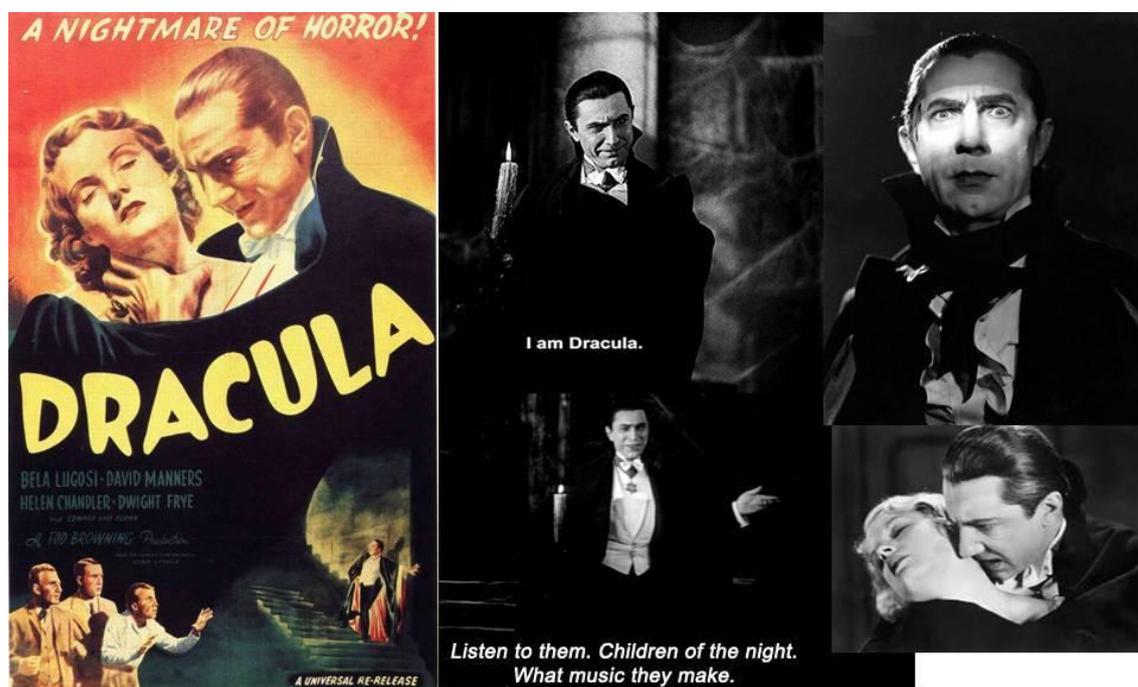
Na década de 30, o cinema de horror tomou de empréstimo lendas européias sobre vampiros, insanos cientistas que atropelam os limites da ética científica e aristocratas falidos. “Foi o período de consagração do gênero, cujo ponto de partida foi *O morcego vampiro*, de 1931, do diretor Frank Strair” (GONÇALO, 2008, p. 167).

Também em 1932, Carl Theodore Dreyer filma *O Vampiro* (*Vampyr - Der Traum des Allan Grey*) (1932) um filme de horror com referências psicanalíticas, sonhos reprimidos e desejos.



Figuras mitológicas como *Dracula* (Bram Stoker, 1897) e *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) saíram da literatura e tomaram de assalto às telas dos cinemas mundiais. Os

estúdios da Universal Pictures passam a produzir filmes de terror com monstros: múmias, lobisomens e homens invisíveis. Bela Lugosi fica famoso ao interpretar *Drácula* (1931) e Boris Karloff assume o papel do moderno *Prometeu-Frankenstein* (James Whale, 1931). Lugosi e Karloff trabalharam juntos em seis filmes, todos de horror.



Em um momento de crise, os produtos culturais ajudam as pessoas a esquecerem de seus problemas. Cadáveres, vampiros, lobisomens tornaram-se sucesso pelas “mãos” do estúdio *Universal Pictures*. Os estúdios da *Universal* conseguiram notabilidade com filmes de horror, não tendo concorrência. A companhia trabalhava com pouco dinheiro, mas tinham

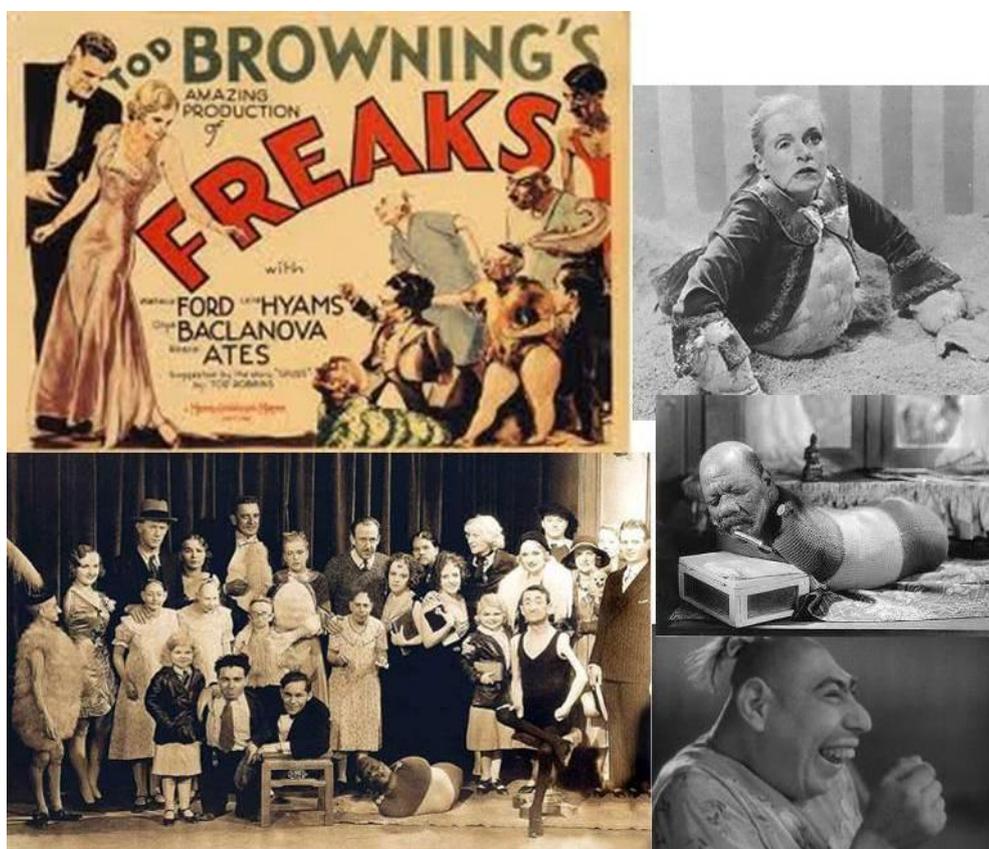
zelo na direção e cuidado nas adaptações da literatura para o cinema. Para não afastar o público pelo medo, a companhia fez “filmes de horror mais leves, de grande apelo ao público médio e que podiam ser vistos pela tradicional família americana” (GONÇALO, 2008, p. 169).

O cineasta Todd Browning foi o mais polêmico diretor da década de 30. Diretor de *Drácula* (1931) filmou em 1932 aquele que viria a ser considerado um dos mais malditos filmes da história do cinema, *Monstros (Freaks)*. O filme foi buscar sua história nos espetáculos de circo que exploravam aberrações humanas, as mais bizarras possíveis, nascidas com deformidades congênitas. O filme acabou proibido durante 30 anos na Inglaterra. Quem assiste a este filme tem a sensação que os “monstros” somos nós, pois ele revela que no mundo dos estranhos, dos que estão à margem da sociedade, o ser humano belo e perfeito fisicamente pode conter um caráter mais horrendo que a visão de qualquer aberração humana.

Segue o prólogo que deveria ser exibido nos cinemas na ocasião da projeção do filme *Freaks* (1932):

Antes de procedermos à exibição da próxima atração altamente incomum, umas poucas palavras deveriam ser ditas sobre o seu surpreendente conteúdo. Acredite ou não... Estranho como parecer. Em tempos antigos, qualquer coisa que se desviasse do normal era considerado como um presságio de má sorte ou uma representação do mal. Deuses do infortúnio e da adversidade foram invariavelmente representados na forma de monstruosidades, e relatos de injustiça e dificuldades foram atribuídos a vários tiranos incapacitados e deformados da Europa e da Ásia. A História, a Religião, o Folclore e a Literatura transbordam em casos de pessoas com má formação que alteraram o rumo do mundo. Golias, Caliban, Frankenstein, Gloucester, Tom Thumb e o Kaiser Wilhelm são apenas alguns poucos, cuja fama é conhecida no mundo inteiro. O acidente de um nascimento anormal era considerado uma desgraça e a criança com má formação era deixada abandonada para morrer. Se, ocasionalmente, algumas destas crianças com má formação sobrevivesse, ela era sempre vista com suspeição. A sociedade a temia por causa de sua deformidade, e a família era atribulada pelo resto dos seus dias, envergonhada da maldição abatida sobre ela. Ocasionalmente, um destes infelizes eram levados às cortes para serem zombados ou ridicularizados para a diversão dos nobres. Outros eram deixados a perdurar numa vida de mendicância, furto ou fome. O amor da beleza está profundamente arraigado, o qual remonta a períodos anteriores à civilização. A aversão com a qual nós vemos as pessoas anormais, os mal formados e os mutilados é o resultado de um longo condicionamento que tivemos dos nossos antepassados. A maioria dos seres com anomalias, eles mesmos, são dotados de pensamentos e sentimentos normais. Eles são forçados a ter uma vida ainda mais antinatural. Portanto, eles têm constituído entre eles um código de ética para protegê-los dos agulhões das pessoas normais. Suas leis são firmemente incorporadas e a dor de um é a dor de todos; a alegria de um é a alegria de todos. A história que será mostrada é uma história baseada no efeito deste código sobre suas vidas. Uma história como esta nunca mais será filmada uma outra vez, pois a ciência moderna e a teratologia têm eliminado rapidamente do mundo tais gafes da natureza. Com a humilhação por tantas injustiças feitas a estas pessoas, (eles não tem o poder nem mesmo de decidir sobre suas vidas) nós apresentamos a mais surpreendente história de horror sobre o que é anormal e o indesejado. Não mentimos para vocês, pessoal. Dissemos a vocês que tínhamos monstruosidades vivas e respirando. Vocês irão rir delas, troçar delas,

e então... Então por um acidente de nascença, vocês poderiam ser como elas. Elas não pediram para vir ao mundo... Mas ao mundo vieram. Seu código é uma lei entre elas. Ofenda a um, e terá ofendido a todos.



A Warner Bros. roda *Dr. Jeckyll and Mr. Hyde* (Roubem Mamoulian, 1931). A década de 30 ainda revelou vários filmes, como: *The Mummy* (Karl Freund, 1932), *The Invisible Man* (James Whale, 1933) e *Bride of Frankenstein* (James Whale, 1935).

Não nos esqueçamos das atribuições pelas quais a década de 30 passava: a sociedade vivia um pós quebra da Bolsa de Nova Iorque, Franklin D. Roosevelt dava início, nos Estados Unidos, ao plano de recuperação econômica após a quebra da bolsa – *New Deal*. Na Alemanha, Hitler (um homem considerado “monstro” pela história) ascende ao poder. A Segunda Guerra Mundial tem início em 01 de setembro de 1939. Fatos que seriam um terreno propício para a produção de filmes de horror da década seguinte.



6.4 Os monstros explodem tudo

Década de 40, os conflitos armados que assolaram a década anterior chegam ao seu apogeu. O Holocausto e o ataque japonês a base naval norte-americana de *Pearl Harbor*, em 07 de dezembro de 1941, faz com que os Estados Unidos participem ativamente da Segunda Guerra Mundial. Hiroshima e Nagasaki são bombardeadas pelos Estados Unidos, Hitler comete suicídio e Mussolini é fuzilado. A Segunda Guerra termina em 1944, mas começa a Guerra Fria. No campo tecnológico foi criado o primeiro computador em 1946, o *Electrical Numerical Integrator and Calculator (ENIAC)*.

A *20th Century Fox* filma *Jack, o estripador (The Lodger, 1944)*, direção de John Brahm. A *RKO Radio Picture* que havia filmado *King Kong* (Cooper; Shoedsack, 1933) filma, em 1945, *O retrato de Dorian Gray* (Albert Lewin, 1945), considerado um dos mais genuínos e sofisticados do gênero. Da obra adaptada de Oscar Wilde, o jovem Gray faz um pacto com o Diabo (assim como Fausto, Balduin de Praga, etc.) para que seja sempre belo e jovem, ao passo que seu retrato revelará a podridão de sua alma devassa, pois a pintura vai ficando horrenda conforme os anos passam.

A segunda metade da década de 1940, entretanto, seria marcada pelo declínio dos filmes de monstros da Universal. E também para o cinema fantástico de modo geral, embora algumas pérolas do horror tenham sido produzidas nesse período. Para tentar reverter o processo, a Universal apelou para comédia de monstros (GONÇALO, 2008, p. 170).

6.5 Monstros da Paranoia

A década de 50 foi considerada a “idade de ouro” do cinema, época de transição entre o período de guerras da primeira metade do século XX e o período das revoluções comportamentais e tecnológicas da segunda metade.

No começo de 1950, o presidente Harry Truman anunciou que os EUA continuariam a pesquisar e a desenvolver “todas as formas de armas atômicas”. Ainda é período de Guerra Fria. No primeiro dia de novembro de 1952, nas Ilhas Marshall, ocorreu a primeira explosão da bomba de fusão termonuclear (ou bomba de hidrogênio), fazendo com que, logo em seguida, os soviéticos fizessem um teste semelhante. O satélite soviético *Sputnik 1* foi lançado ao espaço em 1957, provocando uma onda de medo nos Estados Unidos.

As pessoas faziam piqueniques para observar as nuvens em forma de cogumelos. “Uma das sensações da classe média americana era acompanhar a queda das partículas atômicas, que muitos não sabiam serem mortais” (GONÇALO, 2008, 171). O cinema logo assimilou esta festa macabra e produziu filmes que mesclavam ficção científica com horror.

[...]. o gênero horror tem sido muitas vezes capaz de atingir pontos de pressão fóbica em nível nacional, e os livros e filmes de maior sucesso quase sempre parecem expressar e jogar com temores que afligem o vasto espectro de pessoas. Tais temores, que são muitas vezes políticos, econômicos e psicológicos, em vez de sobrenaturais, dão às boas obras de terror um interessante sentimento alegórico – e essa é uma forma de alegoria com a qual a maioria dos diretores de cinema parece estar familiarizada. Talvez porque saibam que, se a merda começar a ficar grossa, eles sempre podem trazer de volta a ideia do monstro saindo da escuridão (KING, 2004, p. 19).

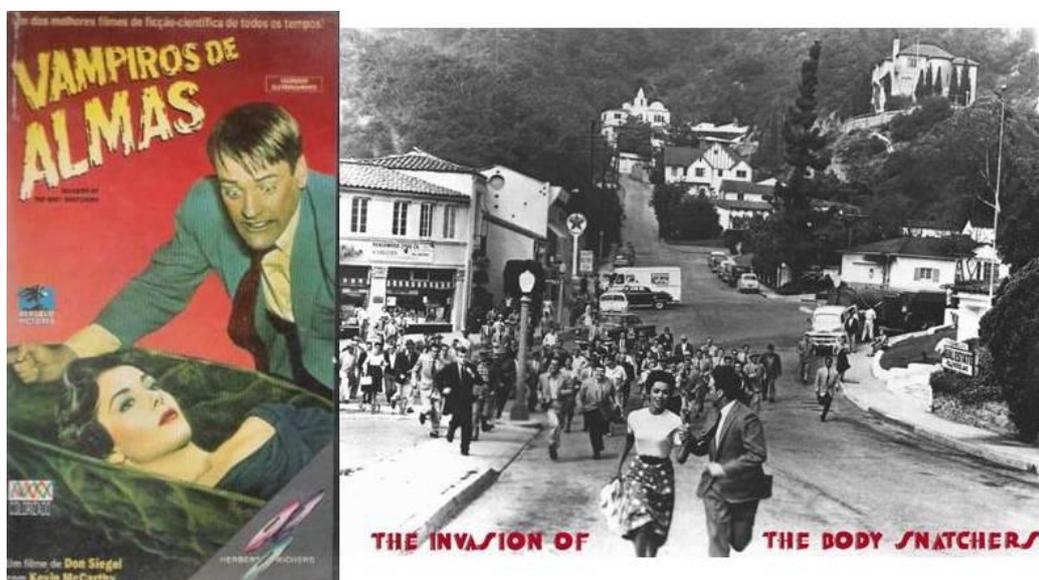
Os tradicionais monstros das décadas anteriores (fantasmas, múmias, lobisomens) ficaram obsoletos. Apenas *Drácula* e *Frankenstein* ganhariam novo fôlego pela companhia inglesa *Hammer Films*.

Os seres bizarros, ao mesmo tempo que vinham do espaço, serviam de metáfora para simbolizar o regime comunista soviético. A lógica da paranóia era simples: por mais que a próspera América fosse o lugar mais legal (leia-se democrático) e próspero do mundo, era preciso que todo cidadão vigiasse seu vizinho, que podia esconder, em sua aparência pacata, um monstro comunista (GONÇALO, 2008, p.171).

O monstro comunista podia morar na casa ao lado. O excesso de informação sobre a ameaça soviética era, em dados momentos, fantasiosa. Na década de 50, os vizinhos desconfiavam uns dos outros e imaginavam monstros devoradores de criancinhas.

Formigas gigantes, bolhas assassinas, alienígenas assassinos e dominadores, discos voadores, tarântulas gigantes, homem e mulher gigantes, homem com cabeça de mosca, homem que encolhe, o planeta Terra em perigo constante, ameaças vinda do espaço sideral, seres modificadas devido a radiação atacam seres humanos. Os monstros atômicos dominavam os anos 50 com o intuito de assustar e deixar o público desconfiado.

A platéia devia sair da sala com medo do que poderia encontrar lá fora. Até que ponto essa forma homogênea de veicular tal espécie de tramas foi conscientemente arquitetada por mentes diabólicas do governo americano, em conluio com a indústria do cinema, é algo ainda a ser investigado. A produção mais representativa desse modelo foi *Vampiros d'alma* (1956), de Don Siegel, na qual alienígenas se apossam dos corpos e das mentes de pacatos cidadãos (GONÇALO, 2008, p.172, grifo nosso).



Os filmes de terror eram os preferidos dos adolescentes e jovens, uma fonte inesgotável de (nem sempre boas) idéias e entretenimento. Com as mudanças de comportamentos do pós-guerra, os adolescentes norte-americanos viraram um problema de Estado: começam a fumar, se acariciar no banco traseiro dos carros, desafiar adultos, dançar a “música do diabo”— o *Rock and Roll*— e ainda acampar para participar do *Festival de Woodstock*, abusando do sexo livre e do LSD²⁴⁴. O *rock'n'roll* quebrava barreiras sociais. Os pais não queriam que seus filhos se misturassem aos negros.

Parecia, para os pais norte-americanos, que um monstro tinha se apossado do corpo de seus filhos. O horror passou a habitar, não a casa ao lado, mas o quarto dos jovens (rebeldes?)

²⁴⁴ LSD é o acrônimo de *Lysergsäurediethylamid*, palavra alemã para a dietilamida do ácido lisérgico, que é uma das mais potentes substâncias alucinógenas conhecidas.

Os adolescentes viraram o medo número um dos cidadãos americanos nos anos 1950. Quando (os adolescentes) começaram a aparecer em cena, como mutantes num dos muitos e notáveis filmes de ficção científica da década, os adultos ficaram desconfortáveis (BRYSON, 2007 apud GONÇALO, 2008, p. 173).

O que acontecia na sociedade, logo era absorvido pelo cinema. Se os jovens eram o problema, nos filmes tínhamos o jovem *Frankenstein* ou o jovem *Lobisomem*. É a sétima arte refletindo a vida. As bombas, as guerras já mostravam todo o horror possível para o mundo e os filmes de horror precisavam se adaptar ao desejo social de acreditar que a alteridade podia ser boa ou má, dependendo do contexto.

6.6 A ameaça entre nós

A partir da década de 1960, os filmes de terror amadureceram, intelectualizaram-se, “humanizaram-se” e se tornaram, em consequência, mais próximos do espectador. Se, no início, o cinema usava criaturas sobrenaturais para assustar a platéia, nesse período os monstros se mostravam cada vez mais parecidos com o público, como se viu em filmes como *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, e *Repulsa ao sexo* (1964), de Roman Polanski. Enfim, a ameaça maior estava entre nós (GONÇALO, 2008, p.174). Em *Psicose* temos uma mulher corrupta que é assassinada por um rapaz mentalmente perturbado (a mãe dominadora, mesmo morta, o controla).

Quando o sexo é livre, repudiá-lo pode ser visto como uma monstruosidade. Por que inventar coisas terríveis quando há tanto horror de verdade no mundo? Para Stephen King, nos inventamos os horrores para nos ajudar a suportar os horrores verdadeiros. “Nós nos apoderamos dos elementos mais polêmicos e destrutivos e tentamos transformá-los em ferramentas” (2004, p.24).



Por falar em “temas destrutivos”, nada melhor que citar obras de uma personagem brasileira que deseja levar nossa alma, encarnar em nosso corpo e despertar a besta. *Zé do Caixão*, um marco da cinematografia nacional, feito (e vivido) por José Mojica Marins, tinha como título de horror os filmes: “À Meia-Noite Levarei Sua Alma” (1964), “Esta Noite Encarnarei No Teu Cadáver” (1966) e “O Despertar da Besta” (também conhecido como “Ritual dos Sádicos”, de 1969). Tais títulos representavam uma forma de extravasar o desconforto dos jovens com a censura militar, mesmo que para um número baixo de espectadores. Ver José Mojica emprestar seu rosto, corpo e unhas para um dos mais aclamados personagens do horror tupiniquim era uma forma de cartase ao jovem que não podia se manifestar abertamente sobre temas proibidos e imagens “indescentes”, abusando do “gore” (filmes com sangue e tripas, com cenas de grafismo violento). O cinema como um divã de analista de âmbito nacional.



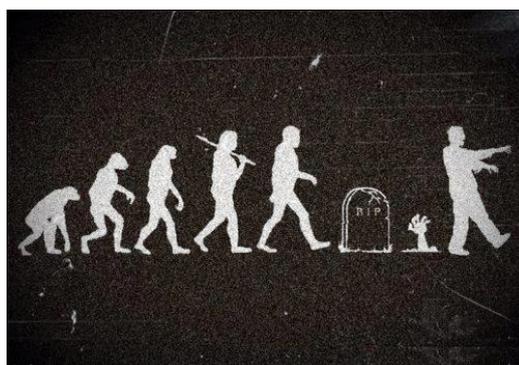
Em 1968, George Romero realiza a obra em preto e branco com elenco desconhecido e baixíssimo orçamento, “A Noite dos Mortos Vivos”, obra carregada de críticas aos excessos da guerra. Os zumbis são seres cruéis e canibais, mas também um bufão que se arrasta às margens do cinema de terror, apodrecendo e fazendo sujeira. “O zumbi na verdade é uma múmia em roupas casuais, sem vida amorosa e com grande apetite. O zumbi é um cretino absoluto, um vampiro lobotomizado” (TWITCHELL, 1985, p. 261-266 apud RUSSELL, 2010, p. 17).

George Romero, diretor de *A noite dos mortos vivos* e outros filmes de terror, em uma declaração de poética, enquanto se detém sobre a tocante ternura de *Frankenstein*, *King Kong* ou *Godzilla*, recorda que seus zumbis têm a pele rugosa e putrefaciante, dentes e unhas negras, mas são indivíduos com paixões e exigências como as nossas. E acrescenta: “Nos meus filmes sobre zumbis, os mortos que voltam à vida representam uma espécie de revolução, uma reviravolta radical num mundo que muitos dos personagens humanos não conseguem entender, preferindo marcar os mortos vivos como o Inimigo, quando na realidade eles são nós. Utilizo o sangue em toda sua horrenda magnificência para que o público entenda que meus filmes são antes uma crônica sociopolítica dos tempos do que (...) aventuras com molho de terror” (ECO, 2007, p. 422).

Atualmente, os zumbis, “massa plebeia no cinema de terror, criaturas sem alma que preambulam sem personalidade” (RUSSELL, 2010, p. 17.), são cultuados nas mídias sociais, mas não foi sempre assim. Os zumbis nunca foram levados a sério.

Em parte isso se deve ao fato de os mortos-vivos não terem herança literária. Drácula, o monstro de Frankenstein, Dr. Jekyll e Sr. Hyde e até o Lobisomem podem vangloriar-se de uma linhagem que vai da ficção gótica, o folclore europeu e lendas antigas. Do outro lado, o zumbi é o mais moderno dos monstros, um intrometido do século XX cuja primeira aparição para valer no mundo anglo-saxônico remonta à publicação de *A Ilha da Magia* (*The Magic Island*), o estudo divisor de águas sobre o Haiti, escrito por William Seabrook, em 1929 (Ibid., p. 18).

Mesmo com péssimas críticas, o sucesso de “A Noite dos Mortos Vivos” surpreendeu até seus realizadores. Romero, hoje, é cultuado.

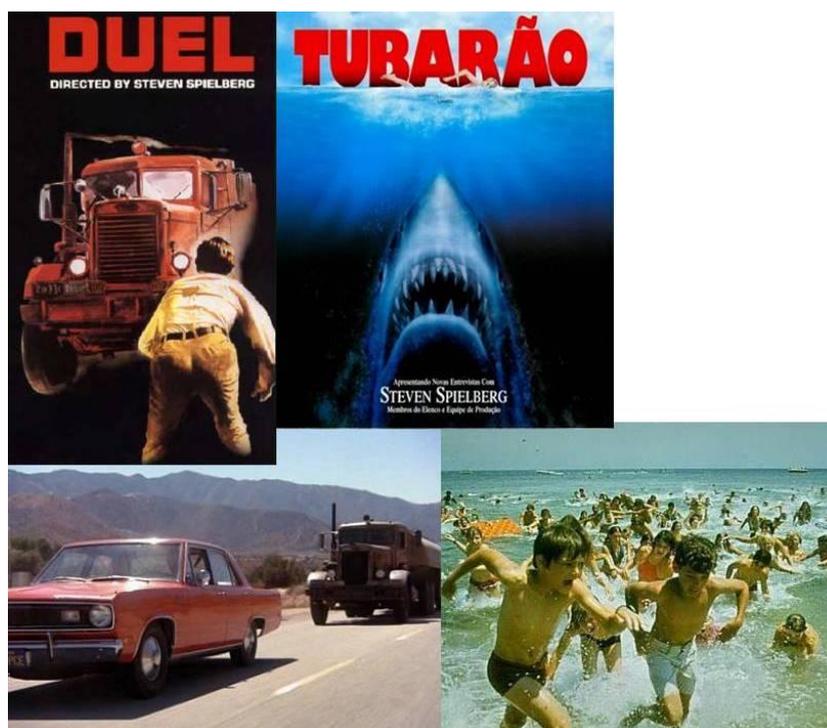


6.7 Não faça guerra, faça monstros

Considerada a “década do individualismo”, a década de 70 viu eclodir a crise do petróleo, as discotecas, a efervescência hippie da paz e do amor, movimentos em defesa do meio ambiente, do *punk rock*, do uso de *ecstasy* pelos jovens do *Flower Power*. É neste

contexto que filmes de horror de baixo orçamento ganham ênfase em uma monstruosidade mais terrena, focada em *seriais killers* (assassinos em série) e canibalismo.

Em 1972, o filme *Encurralado* (Duel), no qual um caminhão persegue alucinadamente um motorista em uma estrada dos EUA, revela o diretor Steven Spielberg, que logo depois faria *Tubarão* (1975) deixando os cinemas lotados e as praias vazias por muito tempo.



Sucesso na década de 1970 foi o independente *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), dirigido por Tobe Hooper que, juntamente com o também independente *Halloween* (1978), de John Carpenter, influenciariam uma leva de filmes com assassinos misteriosos e impiedosos. Objetos usados para matar (serra elétrica, caminhão, faca) usados para ampliar o medo.

Com *Alien*, *O Oitavo Passageiro* (1979), Ridley Scott literalmente mandou os filmes de horror para o espaço. No fundo do mar ou no espaço, o monstro surge para nos revelar que quando entramos no reino do desconhecido, algo pode entrar em nosso mundo/meio. É uma troca nada respeitosa, onde barreiras são invadidas.



O Diabo ganha nova roupagem e se quer ser pai. Depois de *O bebê de Rosemary* (1968), de Roman Polanski, no qual o Diabo decide usar uma mulher para gerar seu filho, surgem outros dois sucessos com o demônio em ação, são as produções: *O exorcista* (1973), de William Friedkin e *A Profecia* (1976), de Richard Donner. No filme de 1973, uma jovem é possuída pelo demônio, e no filme de 1976, o anticristo nasce de um chacal, mas é criado pela rica família de um diplomata.



Os grupos de *rock* também gostam de usar horror artístico em seus videoclipes. A banda norte-americana de *hard rock* (rock pesado) *Kiss*, formada em 1973, abusa do horror em suas músicas e apresentações com uso de maquiagem pesada misturando caras de bichos com vampiros. Uma das capas da banda (também de rock pesado) *Van Halen* apresentava duas “crianças-robôs siameses”. Mas o ícone da bizarrice era/é Ozzy Osbourne. Além da capa do álbum *No rest to the wicked* (1988) com crianças zumbis, uma caveira e serpentes, Ozzy ainda arranca, em plena apresentação, a cabeça de uma pomba. Outra figura bizarra é Marilyn Manson, uma verdadeira figura simbólica satânica (segundos críticos de música). Alguns fãs (e outros não tão fãs) de Rolling Stones acreditam que além de simpatia, a banda fez um pacto com o *Diabo*. Mas não foi apenas no rock (pesado ou performático) que presenciamos o horror artístico. Um dos grandes sucessos da Broadway foi à novela gótica (combina romance, mistério, horror e tragédia) transformada em musical – “O fantasma da ópera”²⁴⁵.

Carrie, A Estranha (1976), de Brian De Palma, inaugurou a febre de adaptações de obras do escritor Stephen King para o cinema. O bullying é mostrado como fio condutor para a paranormalidade da jovem Carrie aflorar e se vingar. Carrie é superprotegida pela mãe (uma cristã fundamentalista) e motivo de chacota na escola. Resultado? Um Hyde feminino assume com uso de poderes telecinéticos (movimentar objetos com a mente)

Na Itália, Dario Argento se tornaria o principal expoente do “gore”, subgênero dos filmes de horror onde o estômago é o limite. No “gore” o que chama a atenção é o uso de efeitos especiais, sangue excessivo e vísceras que tendem a mostrar um interesse evidente na vulnerabilidade do corpo humano e a teatralidade da sua mutilação. A palavra *gore* vem do inglês e significa “sangue coagulado, derramado, nauseabundo. [...], o termo designou uma categoria marginal de filmes de horror de pequeno orçamento, cujo objetivo era provocar uma reação violenta de repulsa e de nojo no espectador” (AUMONT, 2003, p. 146).

²⁴⁵ *Le Fantôme de l'Opéra* é uma novela francesa escrita por Gaston Leroux, inspirada na novela *Trilby* de George du Maurier. Publicada pela primeira vez em 1910.



6.8 Os monstros da “década perdida”

Chamada de a “década perdida” da América Latina, a década de 80 assiste ao nascimento das primeiras interfaces gráficas, a popularização dos computadores pessoais e videocassetes, a descoberta da *AIDS* (em português, Síndrome da Imunodeficiência Adquirida), a queda do muro de Berlim, etc. Na música surge um rock mais duro (*hard rock*), o *heavy metal*, o *new wave*, o *grunge* e o canal dedicado aos videoclipes *Music Television* (MTV).

Na música, Michael Jackson fez o (inovador) videoclipe de horror artístico em *Thriller*²⁴⁶, “um tributo a filmes *trashs* de terror, principalmente ao diretor George A. Romero, de *A noite dos mortos-vivos* (1968), e aos quadrinhos da década de 1950, publicados pela *EC Comics*” (GONÇALO, 2008, p. 288). O videoclipe cheio de paranóia e assombrações (lobisomem e zumbis) tornou-se um dos ícones dos anos 80, amado e imitado por crianças, jovens e adultos, até hoje.

Pode-se atribuir à evolução da maquiagem e aos efeitos especiais pré-revolução digital os motivos para um surpreendente ressurgimento do terror dos anos 80, com o resgate do terror interplanetário da década de 1950 e os mortos vivos dos anos 1960 (GONÇALO, 2008, p. 176).

²⁴⁶ Sexto álbum de Michael Jackson. Lançado em 30 de novembro de 1982 pela gravadora Epic Records.



Filmes com machados, mulheres seminuas, monstros que invadem a mente, invadem os sonhos em dimensões paralelas, assassinos que voltam do inferno para perseguir jovens, homens com rosto queimado, cheios de pregos, garras de metal, monstros indestrutíveis, ao menos até a próxima continuação, assim são os filmes dos anos 80, que tinham como seus protagonistas: *Jason Vorhees* assassinando jovens no filme *Sexta Feira 13* (1980) de Sean S. Cunningham; *Freddy Krueger* em *A Hora do Pesadelo* (1984), de Wes Craven; *Hellraiser* (1987), de Clive Baker, ficou conhecido como “cabeça de prego”, pois tinha vários pregos por toda a cabeça, conseguidos em um ritual de magia negra. Estes três filmes tiveram várias continuações nas décadas de 80, 90 e entraram pelo século XXI.

Os monstros espaciais ainda continuaram presença nos cinemas pelos anos 80. *Predador* (1987), de John McTiernan mostrou como uma boa idéia e efeitos visuais podem dar certo em um filme de horror. Efeitos visuais também foram excelência na refilmagem (o primeiro filme era de 1958) de *A mosca* (1986), de David Cronenberg.

Nos anos 80, o nível do gênero decaiu, com filmes que assumiram sua opção pelo humor e pela diversão, substituindo, assim, o clima transgressivo e doentio por situações cômicas – uma fórmula que explorava certo sadismo da platéia, predominante na década seguinte (GONÇALO, 2008, p. 177).



Mas não foi apenas de sangue, calcinhas e machados que o cinema dos anos 80 se constituiu. Monstrinhos que mais faziam a gente rir do que gritar de susto ganharam as telas dos cinemas mundiais.

Não devia ser molhado, nunca comer depois da meia-noite e afastado da luz forte – este era o conselho que Billy ouviu ao ganhar seu *Mogwais* (impáticos monstros peludos vindos da China), conhecido como *Gizmo*. Se os conselhos não fossem obedecidos, *Gizmo* se multiplicaria em horrendos novos *Mogwais*, conhecidos como *Gremlins* (1984), de Joe Dante.

Outro cultuado monstro dos anos 80 foi *Chuck*, do filme *Brinquedo Assassino* (1988), de Tom Holland. O criminoso Eddie Caputo está cercado pela polícia em uma loja de brinquedos, recebe um tiro e antes de morrer utiliza seus conhecimentos em magia negra e sua alma volta a viver no boneco *Chuck*. O resultado? *Chuck* mata várias pessoas e faz cara de boneco inocente em um filme de humor negro.



O gênero “terrir” (terror com riso) toma conta dos cinemas mundiais. No Brasil, o cineasta Ivan Cardoso, considerado o “pai do terrir”, tornou-se conhecido com sua estética “terrir-pornochanchada”, em filmes como *O Segredo da Múmia* (1982) e *As Sete Vampiras* (1986). Estes eram muito mais filmes para rir, com boas pintadas de erotismo, do que assustar.

Outro tipo de monstro que fez sucesso nos anos 80 foi o bom monstro. Como monstros, eram visivelmente feios, deformados, mas havia algo de diferente- sua estranha bondade, cheios de sentimentos solidários, humanos. *O Homem Elefante* (1980), de David Lynch, parecia prenunciar os filmes do gênero horror dos anos 80. John Merrick era considerado “a versão degradante do ser humano”, mas a condição grotesca de Merrick vai mudando e o homem feio, torna-se um belo sábio e amante das artes, em uma digna ação reconstrutora da dignidade humana. Em 1982, Steven Spielberg filma *E.T.-O Extraterrestre*.

Desde que Steven Spielberg aproximou três crianças de uma apavorante criatura alienígena e mostrou à garotada que nem tudo que é feio deve ser visto como algo mau, no filme *E.T.-o extraterrestre*, em 1982, o cinema infantil jamais foi o mesmo (GONÇALO, 2008, p. 222).

Desde os anos 80, como aponta Mark Bould, após *E.T.- The Extra-Terrestrial* “o cinema americano testemunhou uma juvenilização e sentimentalização acentuados do cinema de ficção científica” e, por conseqüência, o cinema de horror. (2003, p. 92).

Em novembro de 1989 o Muro de Berlim, que separava a Alemanha Oriental da Alemanha Ocidental, havia caído e pessoas separadas puderam se abraçar. Este momento foi simbolicamente visto como o fim da Guerra Fria.

6.9 Monstruosidade na tela da TV, ao vivo

Com a década de 1990, temos o advento da democracia, da globalização, do capitalismo global, o telescópio espacial *Hubble* é lançado ao espaço e presenciamos o avanço dos computadores pessoais e da internet.

Várias criaturas da literatura de horror foram recriadas e atualizadas. Marilena Chauí afirma que “o cinema é a forma contemporânea da arte” (CHAUÍ, 2001, p. 323). E o cinema como “arte é pura fraude”, afirmou certa vez o artista sul-coreano Nam June Paik. “Você só precisa fazer algo que ninguém tenha feito antes”²⁴⁷.

Edward Mãos-de-Tesoura (1990), dirigido por Tim Burton, é uma fábula moderna romantizada e jovial que faz referências a *Frankenstein* de Mary Shelley, *A Bela e a Fera* de Gabrielle-Suzanne Barbot e *O Fantasma da Ópera* de Gaston Leroux .



O Corcunda de Notre Dame (1996) ganhou sua versão em desenho longa-metragem pelos estúdios Disney. Em 1992, Francis Ford Coppola reinventou *Drácula de Bram Stoker*. Outra história recontada pelo cinema de 90 foi a da eterna luta do homem com seus dois “eus”, um inclinado ao bem (*Jekyll*) e outro inclinado ao mal, ao obscuro (*Hyde*), em *O Segredo de Mary Reilly* (1996) de Stephen Frears.

Os diretores Neil Jordan e **Tim Burton** apareceram com filmes de sucesso e marcantes protagonizados por personagens monstros. O primeiro dirigiu, entre outros, *Entrevista com o vampiro* (1994) moderna e andrógina versão das velhas histórias de vampiros. Burton que havia dirigido o gótico e encantador

²⁴⁷ Frase dita a um jornal coreano, não sendo possível, ao menos virtualmente, identificar qual jornal.

Edward Mãos-de-Tesoura, fez a animação *O estranho mundo de Jack* (1993) e *A Lenda do cavaleiro sem cabeça* (1999).

Porém, bem mais que monstros recriados, o cinema dos anos 90 também teve sua dose essencial do sangue de jovens perseguidos por assassinos em série, com filmes mal feitos e rarefeitos. *Eu sei o que vocês fizeram no verão passado* (1997), de Jim Gillespie e *Pânico* (1996), de Wes Craven foram exemplos deste “terror pipoca”. A safra de filmes de horror dos anos 90 acaba de forma mediana com a produção *A Bruxa de Blair* (1999) escrita e dirigida por Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Considerado mediano, pois parecia ser uma cópia do filme *Cannibal Holocaust* (1979), dirigido por Ruggero Deodato. Câmera subjetiva, pessoas desaparecidas, imagens descobertas na floresta, medo, horror, filme com estética de documentário, tais acontecimentos existem tanto em *A Bruxa de Blair* quanto em *Holocausto Canibal*. Mas este narra à história de quatro jovens cineastas americanos que se embrenham na Floresta Amazônica para fazer um *shockumentary* (documentário feito para chocar, com cenas repulsivas) e somem por um ano. Para isso, pretendem filmar tribos canibais que supostamente ainda existem na Amazônia. Cenas de empalamento, canibalismo e outras atrocidades são tão reais, que o diretor foi acusado de drogar e assassinar os atores em frente às câmeras, como se o filme fosse um *snuff movie* (filmes com atores morto em frente as câmeras). Os atores tiveram que provar que estavam vivos e que o filme não passava de mais um filme de horror. Já *A Bruxa de Blair* não abusou da carnificina, preferindo ficar no medo pressentido do escuro, de ruídos e barulhos noturnos. Na década em que os *Reality Shows* começam a encontrar lugar na programação da televisão mundial, até o horror de ficção parece ser real ao mimeticamente dar-nos assassinatos de verdade em frente às câmeras. Qualquer ligação com a Guerra do Golfo²⁴⁸, a primeira guerra transmitida ao vivo pela televisão, com cenas iguais a qualquer filme de horror, seria mera coincidência... Ou não!



Cenas de Holocausto Canibal (1979)

²⁴⁸ Conflito militar iniciado em 2 de agosto de 1990, na região do Golfo Pérsico, com a invasão do Kuwait por tropas do Iraque. O que deveria ser uma “guerra sem sofrimento”, acabou por matar civis iraquianos e jovens soldados norte-americanos, franceses, ingleses, etc.

6.10 Nós como os abjetos

O avanço tecnológico, os programas de edição, de efeitos especiais, os computadores de última geração foram grandes aliados para a criação de filmes de horror monstruoso. A década de 2000 vê nascer um novo tipo de assustadoras criaturas, os monstros digitais.

Monstros S.A. (2001), de Peter Docter e David Silverman é uma de animação em três dimensões, sobre uma cidade de monstros que todas as noites precisam cumprir com uma cota de sustos infantis, pois são estes (os gritos) que fornecem energia a *Monstropólis*. Se um monstro for tocado por uma criança, deverá ser desinfetado, pois os humanos são transmissores de doenças. Em *Monstros S.A.* nós (humanos) é que somos os seres abjetos.

Outra animação que coloca o monstro como bom é *Sherk* (2001), de Andrew Adamson e Vicky Jenson. O *outsider* ogro verde vivia feliz e solitário em seu pântano, até que um burro, uma princesa geniosa e personagens de contos de fadas invadem seu “lar horrendo lar”. Mais dois filmes completam a série *Shrek*, um de 2004, 2007 e 2010. Em *Shrek*, os monstros possuem ética, mas não estética.

No novo século, contamos com a presença dos vampiros que começaram a série *Blade* em 1998 e teve continuações em 2002, 2004 e 2006. Em 2003, Len Wiseman filma a “eterna luta” entre lobisomens e vampiros em *Anjos da Noite*.



7. Três décadas de monstros que celebram a amizade

Os filmes de horror das décadas de 80, 90 e 2000, parecem feitos para, assim como os contos de fadas foram um dia, moralizar, mostrar a beleza na feiúra. O monstro feio é redimido pelo contexto.

Os filmes de horror revelam que o horror é visionário (visão do aquém e do além), pois capturam de maneira consistente nossos medos e ansiedades coletivas. Muitos filmes de horror dão a entender que o inimigo vem de dentro, que está entre nós, não do desconhecido, mas de nossa mente.

[...]. São os olhos. Não se trata de algo que está lá; pelo contrário, é algo que não está mais lá. A imaginação é um olho, um terceiro olho maravilhoso que flutua livre. Quando crianças, esse olho vê com uma claridade perfeita. Conforme vamos crescendo, a visão dele começa a se embaçar... e um dia o porteiro deixa você entrar no bar sem lhe pedir a identidade, e é isso aí: não há como voltar atrás. Está em seus olhos. Algo em seus olhos. Confira no espelho e me diga se estou errado (KING, 2004, p. 251).

Os monstros são seres nascidos da imaginação humana, mas mesmo tendo um aspecto assombroso, sobrenatural, e que se acredita não terem uma forma física muito agradável, passaram de seres odiosos a seres amados e até colecionados em quartos infantis.

O encantamento que os monstros fictícios exercem atravessam séculos/décadas. Os monstros e os filmes de terror são a própria representação dos medos e perigos presentes na experiência humana. Todos nós expurgamos nossos medos e, às vezes, nossos medos ganham a forma audiovisual. Se antes os monstros assustavam, hoje eles emocionam e servem para divertir. Em alguns casos, os monstros ditos bonzinhos, pretendem educar, instruir, acabar com o preconceito de que o feio é mau e somente o belo é bom.

Se o cinema preza pela artificialidade, os monstros das últimas três décadas celebram a amizade e protagonizam um cinema que pode pender para o bem ou para o mal já que todos eles trazem um ponto de vista sobre o interior do corpo, sobre as partes desirmanadas e a representação do cinema no mundo contemporâneo.

7.1 A amizade não é de ver, é de como ver

Há gerações e gerações os ocidentais aprenderam a temer os monstros. Não foi (e ainda é) por mera banalidade que a figura do demônio; cheio de garras, dentes pontiagudos, rabo e um par de chifres, assombrou os descrentes. O demônio, como figura emblemática na representação do mal versus a figura divina da Santíssima Trindade cristã era usado para amedrontar almas pagãs por vários séculos.

Mas será que o diabo é realmente tão monstruoso? Ao responder a *Fausto* quem era, Mefistófeles afirma que é “parte da força, que, empenhada no mal, o bem promove” (GOETHE, 2003, p. 109). Para Goethe (*Fausto*, 1806), Dostoievski (*Os irmãos Karamazov*, 1879) e Thomas Mann (*Doutor Fausto*, 1947) o diabo é um pequeno-burguês, mesquinho e elegantemente sedutor.

O Diabo é o símbolo do **Malvado**. Quer ele se vista como um senhor muito fino, quer ele faça caretas no capitel das catedrais, tenha cabeça de bode ou de camelo, chavelhos, cornos, pêlos por todo o corpo, pouco importa a figuração- *nunca lhe faltam disfarces*- ele é sempre o Tentador e o Carrasco (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2007, p.337, grifo do autor).

Machado de Assis intitulou o capítulo *XCII* de sua obra *Dom Casmurro* como: “O diabo não é tão feio como se pinta”. Neste capítulo Machado narra sobre a necessidade de saber que através da beleza existe uma necessária feiúra: “E talvez saia assim à flor mais bela; o meu jardineiro afirma que as violetas, para terem um cheiro superior, hão mister de estreme de porco” (ASSIS, 1997, p. 113).

Parece que a Sétima Arte não fez (e nem faz) questão de pintar o “anticristo” tão feio. Basta lembrar que o anjo caído teve belos rostos masculinos, femininos e (até) infantis: **1)** Al Pacino em “O Advogado do Diabo” (Taylor Hackford, 1997). **2)** Robert De Niro em “Coração Satânico” (Alan Parker, 1989), **3)** o pequeno Harvey Stephens no papel do diabólico *Damien* em “A Profecia” (John Moore, 1976), **4)** Jack Nicholson e suas sobranceiras arqueadas em “As Bruxas de Eastwick” (George Miller, 1987), **5)** Elisabeth Hurley na versão feminina do diabo em “Endiabrado” (Harold Ramis, 2000), **6)** o charmoso Gabriel Byrne em “O fim dos dias” (Peter Hyams, 2009), **7)** a pálida demônia Rosalinda Celentano em “Paixão de Cristo” (Mel Gibson, 2004), **8)** e o elegante Peter Stormare em “Constantine” (Francis Lawrence, 2005). Belos demônios, porém não tão bons. Verdadeiras belas rosas, mas cultivados no mais ignóbil estreme.



O anjo caído, primeira personificação do monstro ocidental, é um pecado da natureza que tomou várias formas, até as belas, para seduzir os humanos.

Algumas das mais antigas referências a monstros que se tem registro estão na Bíblia. O propósito do mais famoso deles, Lúcifer ou Satanás, pelo menos, é assustar aqueles que crêem nas escrituras como obras escritas ou ditadas por Deus. Ao se observar o Livro Sagrado por esse aspecto, pode-se compreender melhor como o sobrenatural e o terror se consolidaram nas mais diversas formas e representações do medo no Ocidente ao longo de séculos, em narrativas de mitos e lendas, até chegar à Idade Moderna (GONÇALO, 2008, p.40).

Aristóteles insinuou aproximações teóricas acerca da monstruosidade. O filósofo defende em seu *Tratados Conservados*, volume 4 (Biologia), tomo 5 – *Na Geração dos Animais*²⁴⁹, que a reprodução ideal entre os seres é a que se faz por semelhança; quanto mais afastado um ser se encontra da perfeição; num último estágio surge o monstro. Portanto, a primeira característica do monstro é ser diferente. Porém, o Diabo está tão incrustado em nós que “não acreditar na sua existência equivale a fazê-lo existir” (MINOIS, 2003, p. 124).

²⁴⁹ ARISTÓTELES. *Da Geração dos Animais*. 1961, V, I, 779 a.

7.2 Os monstros também sofrem com a maldade humana

Os monstros nos rodeiam. Porém o monstro tratado aqui, não será uma metáfora do mal, de um mal que está em toda parte. Falaremos, então, de uma forma diferente de monstruosidade... A boa monstruosidade. Os monstros que sofrem com a maldade humana. O sofrimento embrutecedor que os torna meros objetos, detritos na tela. Onde começa o objeto termina o sujeito (e vice-versa).

Por décadas, o monstro encarnou freqüentemente a figura do mal que é derrotado por um cavaleiro ou herói que representa o bem ou as virtudes. A evolução dos costumes e da própria indústria do entretenimento acabaria por ampliar esse conceito e lhe dar diferentes conotações, muitas delas distantes do simples requisito da aparência visual para definir monstro (GONÇALO, 2008, p. 20).

Feios, rejeitados, humilhados, mal quistos, mal vistos, temidos, coisificados. Os monstros também são sofredores em filmes. São personagens que representam aqueles que não têm voz e vez. Podem ser você, seus pais, seus vizinhos, um mendigo, a criança no sinal, qualquer pessoa que se sinta deprimida, a margem da sociedade, excluída, diferente dos demais, um estrangeiro em seu próprio mundo. Os monstros existem para ilustrar o mistério da criação. São reveladores. Revelam-nos (com sua deformidade) a consciência da nossa simetria. Acontecem porque a natureza saiu do seu curso habitual; porque exorbitou.

Quando olhamos um monstro na tela do cinema, olhamos a sua feiúra. Mas o que é a feiúra? Para Umberto Eco, organizador da obra *A História da Feiúra*, “os conceitos de belo e feio são relativos aos vários períodos históricos ou às várias culturas” (ECO, 2007, p. 10). A beleza está na semelhança. Assim como Narciso se apaixonou por seu reflexo, nos olhamos no espelho para procurar nossa satisfatória imagem refletida, mas nem sempre conseguimos, pois assim como Narciso, estamos fadados a desejar imagens epifânicas, distantes de nossa realidade.

No belo, o ser humano se coloca como medida da perfeição; [...] adora nele a si mesmo. [...] No fundo, o homem se espelha nas coisas, considera belo tudo o que lhe devolve a sua imagem. [...] O feio é entendido como sinal e sintoma de degenerescência [...] Cada indicio de esgotamento de peso, de senilidade, de cansaço, toda espécie de falta de liberdade, como a convulsão, como a paralisia, sobretudo o cheiro, a cor, a forma da dissolução, da decomposição [...] tudo provoca a mesma reação: o juízo de valor do “feio”. [...] O que odeia aí o ser humano? Não há dúvida: o declínio do seu tipo (NIETZSCHE, 2006, p. 74-75).

Hoje, ao assistirmos a filmes com monstros, não estamos livres de experimentar certo fascínio, provindo daí, provavelmente, o sucesso desses filmes.

A monstrosidade nos fascina porque apela para o conservador que mora em cada um de nós. Amamos a ideia da monstrosidade e precisamos dela porque é a reafirmação da ordem que todos almejamos como seres humanos... Encontramos o monstro e ele somos nós mesmos (KING, 2004, p. 40-45).

O principal critério para definir monstro é, a princípio, a aparência grotesca, que causa algum de tipo de reação de medo ou temor em um primeiro momento. Mas no cinema, parece que este critério está sendo modificado.

Como seres humanos, podemos sentir um fascínio constante pelo sobrenatural e o fantástico. Somos dotados do prazer de reinventar. Reinventar medos, fascínios, amores e atitudes. O que antes nos amedrontava, hoje nos deixa completamente embevecidos. O que no passado era digno de asco e fuga, hoje pode ser visto como algo natural em nossa aceitação acerca da alteridade monstruosa ficcional, mas não real. Admitimos o feio na arte, mas não na vida real. Aceitamos que o horrendo monstro beije a criança, ou a mocinha, em uma ficção, mas não aceitamos que um monstro (o estranho, o outro deformado esteticamente) mesmo sendo benevolente, nos toque (fisicamente) na vida real.

Fugimos, no cotidiano, de tudo que seja esteticamente diferente e desproporcional. Buscamos a beleza a qualquer custo e quem não se encaixa num estipulado padrão de beleza é considerado a própria estranheza, a monstrosidade. A estranheza então tomou o lugar do belo na expressão da arte contemporânea. Extraterrestres (estrangeiros - *aliens*), ogros, seres humanos deformados (corcundas, com síndrome de Proteus²⁵⁰), bichos-papões, monstros criados em laboratório, entre outras monstrosidades, são figuras que corporificam uma série de tendências desviantes. Porém, a presença do monstro no cinema, hoje, não mais introduz uma tendência monstruosa de corrupção do discurso e da imagem.

As imagens dos monstros possuem a representabilidade ideal para o audiovisual, tal como o cinema possui uma dinâmica interna de desdobramento e inversão próprio da monstrosidade. Por esse desdobramento, tanto o monstro quanto quem o veicula pode manipular a imagem que cria e intensificá-la, no sentido do humor ou da bondade. Através

²⁵⁰ Síndrome de malformação de hamartoma neoplásico de origem desconhecida caracterizada por gigantismo parcial das mãos e/ou pés, assimetria dos membros, hiperplasia plantar, hemangiomas, lipomas, linfangiomas, nevus epidérmico, macrocefalia, hiperosteose cranial e crescimento exagerado de ossos longos. Joseph Merrick, o assim chamado “homem elefante”, aparentemente sofria da “síndrome de proteus” e não de neurofibromatose, um transtorno com características semelhantes (lookfordiagnosis.com).

deste paralelismo entre modos de representação, o cinema torna-se um espaço propício à criação de monstros, tal como a monstruosidade se torna o veículo do cinema.

O público deu sinal de se acostumar com a presença dos monstros e até gostar deles. Assim, a idéia de monstro, aos poucos, começou a ser transformada pela mídia. Apareceram, então, monstros ditos bonzinhos, os monstros que temem. Os monstros são aqueles para quem o monstro é espelho. Antes repugnantes agora essas criaturas se revelam amáveis e dotadas de profundos sentimentos de amor, amizade, fidelidade e de uma série de princípios éticos. Alguns monstros se parecem conosco, como um bom amigo, um querido parente, um amado irmão. A amizade é uma relação recíproca. Neste sentido, não são apenas os monstros que são nossos amigos. Também nós somos amigos dos monstros. Mas como sermos amigos de seres fictícios? É claro que “ninguém vê os monstros, é porque a amizade não é de ver, é de como ver” (SMITH, 2007). Se os vemos bons, nos serão belos. Se ruins, torpes.

7.3 Sentimentos são fáceis de mudar

No começo do filme *A Bela e a Fera* (1947), o diretor francês Jean Cocteau pede para vermos com olhos infantis a existência dos monstros, em especial a existência da bondade na “Fera”.

Crianças acreditam no que lhes contamos. Elas têm completa fé em nós. [...] Acreditam que as mãos de uma besta humana vão fumaçar quando mata uma vítima e que isto causará vergonha na Fera quando uma jovem dama for morar na sua residência. Acreditam em milhares de outras coisas mais simples. Peço-lhes um pouco desta simplicidade infantil e, para nos trazer sorte permita-me falar três palavras mágicas, o “abra-te Sésamo” infantil: Era uma vez (COCTEAU, 1946).

A Fera sente-se mal, repulsiva por ser uma fera, mesmo tendo bom coração é um monstro. Bela sabe que existem homens mais monstruosos que a Fera, mas estes guardam a própria monstruosidade muito bem. É bem provável que Jean Cocteau tenha sentido uma cumplicidade com a Fera de sua obra cinematográfica, pois quando o diretor havia sido hospitalizado devido uma doença de pele, escreveu: “Na minha cara há uma abundância de fissuras, feridas e coceiras e minhas mãos estão sangrando”²⁵¹. As mãos da besta não sangravam, mas soltavam fumaça. Parece que o princípio de razão (“nada é sem uma razão pela qual é”) presente na obra *A Metafísica do Belo* (2003), de Arthur Schopenhauer cabe

²⁵¹ Trecho extraído do Internet Movie Database (IMDB). Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0038348/trivia>>. Acesso em: 13 nov.2009.

perfeitamente a Cocteau e sua Besta. Diretor e criatura sentiram as agruras da feiúra física. Sendo assim, quando doente Cocteau também se sentiu um bom monstro.

Alguns monstros, assim como os heróis dos filmes, são atraentes. Possuem certa estranha formosura disforme, uma deformidade formosa. “Agostinho dizia que os monstros eram belos enquanto criaturas de Deus” (ECO, 2007, p. 114). Para os medievais, os monstros eram atraentes, do mesmo modo que um animal exótico o é para nós.

Os monstros terão, por fim, um enorme sucesso no universo heterodoxo dos alquimistas, onde simbolizarão os vários processos para se obter a Pedra Filosofal ou o Elixir de Longa Vida- e podemos supor que para os adeptos das artes ocultas eles não pareciam assustadores, mas maravilhosamente sedutores (ECO, 2007, p. 125).

É um fenômeno geral de nossa natureza, que aquilo que é triste, terrível e mesmo horrendo nos atrai com um fascínio irresistível; que cenas de dor e terror nos afastam, mas com a mesma força nos atraem de volta. O qual deve ter, portanto, seu fundamento na disposição natural da alma humana (SCHILLER, 1972 apud ECO, 2007, p. 220)

Falar de coisas feias, às vezes, é mais atrativo que falar de coisas suaves e graciosas, pois estas acabam por provocar tédio. As bruxas foram vítimas das fogueiras, na maior parte dos casos, porque eram feias. A madrasta da *Branca de Neve e os sete anões* (David Hume, 1937), era representada em sua maldade com a feia figura da bruxa com uma verruga na ponta do nariz. Friedrich Schiller narra o fascínio que temos pelo horrendo em *Da arte trágica* (1972).

Esse medo em relação à feiura é diariamente cultivado pela cultura de massa. O código de beleza é reiterado por todos os meios de divulgação possíveis com tanta veemência que adquiriu uma aura de veracidade (OLIVEIRA, 2007, p. 65)

Para Tim Burton (apud NAZÁRIO, 1998, p. 281), cineasta que faz de seus monstros os heróis, “não há mais o Bem e o Mal, apenas confusão e ambivalência.”. O que nos inquieta nos monstros não são apenas suas monstruosidades (ser gosmento, deformado, viver sob máscaras, ter voz grotesca...), mas também suas estranhas humanidades (amar, ter fé, ser bom, chorar, rir, sentir solidão, brincar, dançar...).

Se atualmente temos a impressão de sermos “civilizados”, talvez seja apenas porque o cinema de horror nos dá cenas medonhas, monstruosas que não perturbam nossa consciência enquanto espectadores, pois sabemos de antemão que são cenas ficcionais. Os filmes com monstros representam nossos terrores inconscientes. Os monstros personificam nossos inimigos. Isto confirma que nós- seres humanos- temos a tendência de representar

aquele a quem se deve odiar como desprovido de forma, em ultimo caso a própria encarnação do Diabo.

Uma atitude preconceituosa é acreditar que aquele que é feio é mal por natureza. O cirurgião francês Ambroise Paré, em 1573, escreveu sobre a origem dos monstros em *Des monstres et prodiges*.

Existem variadas causas que dão origem aos monstros. A primeira é a glória de Deus. A segunda é a sua ira. A terceira, uma superabundância de sêmen. A quarta, uma quantidade insuficiente dele. A quinta, a imaginação. A sexta, a hipotrofia, ou seja, as dimensões reduzidas do útero. A sétima, o modo incorreto de mão se sentar, por exemplo, quando, estando grávida, fica muito tempo sentada com as pernas cruzadas ou encolhidas contra o ventre. A oitava, em razão de uma queda ou de golpes dados no ventre da mulher grávida. A nona, doenças hereditárias ou acidentais. A décima, a putrefação ou corrupção do sêmen. A décima primeira, a confusão ou mistura de sêmens. A décima segunda, o logro de patifes malévolos. A décima terceira são os demônios ou diabos (PARÉ, 1573 apud ECO, 2007, p. 244).

É interessante verificar que algumas das causas caibam bem ao que propomos: o monstro como glória de Deus e como fruto da imaginação. Segundo a teoria criacionista, fomos criados a imagem e semelhança de Deus e, por conseqüência vale a máxima cristã: “Amarás o teu próximo como a ti mesmo” (Levítico 19:18). Independente de quem seja o próximo, temos que amá-lo, mesmo que ele seja nosso inimigo, ou outro que nos amedronta, nos inferniza. Isto está intrínseco na mente ocidental de maioria católica. Mas este amor parece ser precedido de uma ordem, de um dever. Amamos os familiares, os vizinhos, os conhecidos... Ou tentamos amá-los.

Mas e quanto ao amor que sentimos pelos monstros? O monstro não é minha imagem e semelhança, ele é deformado, visivelmente estranho e me espanta, mas quando estamos na sala de cinema, sentados em frente à grande tela e nos deparamos com cenas de amor entre humanos e monstros, como no caso de: Elliot e E.T. em *E.T- O extraterrestre* (1980), Edward e toda a família da vendedora de produtos de beleza em *Edward Mãos - de- Tesoura* (1990), o apego dos monstros de Monstropolis pela garotinha humana em *Monstros S.A* (2001), o amor de Fiona por um ogro em *Shrek* (2001), amor que a fez se tornar um ogro como ele, a amizade do Quasimodo por Esmeralda em *O corcunda de Notre-Dame* (1996) e a amizade do médico Frederick Trevis e a Senhora Kendal por John Merrick em *O homem elefante* (1980), é neste momento que percebemos o poder da imaginação, pois vemos nos monstros uma ligação com outra forma do mesmo gênero desconhecido do homem.

Os monstros somos nós do outro lado da tela. Seres que amam como nós, mas têm medo de não serem correspondidos, pois sabem de antemão não serem aceitos e que a verdadeira felicidade é repentina e, portanto, rara.

Vivemos e sentimos “o mal-estar na civilização” (Freud) sob a dimensão trágica do encontro com a alteridade. E este encontro deve ser inesperado como o encontro de um monstro com um humano em filmes de horror.

Para Freud, a maior fonte de nossos sofrimentos se encontra em nossos relacionamentos. Mas sem este outro, um inferno corporificado, não haveria mundo humano. Todo desejo nasce de uma falta, de um sofrimento. Se esperamos ansiosos por mais um filme com monstros, é porque sentimos falta de olhar curiosamente a alteridade : fato ou estado de ser Outro; definição do sujeito em relação a um outro. Mesmo quando desviamos o olhar, logo voltamos a encarar o monstro na tela. É nossa vontade de sentir a vida, de correr riscos sempre aflorando.

Face a face é como perguntamos pelos monstros, pelos que assustam e pelos outros, os estranhos. Porém o susto e a estranheza dissolvem-se quando abrimos os olhos e encaramos o reflexo que nos é devolvido. Porque cada um percebe que, ao fugir de si, encontra-se no destino. O que significa que somos sem saída de nós (BOWIE, 1980).

Amamos os monstros não porque tenham se tornado bons, mas justamente por causa da feiúra que nunca perderam. Se o monstro se reconhece em toda sua horripilância existencial e mesmo assim é extremamente bom, nós humanos temos que os admirar e tentar sermos amigos de seres diferentes. “Da Perfeição da Vida. Por que prender a vida em conceitos e normas? O Belo e o Feio... O Bom e o Mau... Dor e Prazer... Tudo, afinal, são formas. E não degraus do Ser!”²⁵²

O cinema é destinado a contar histórias, por ser uma arte narrativa, usada para “mostrar um objeto de forma que ele seja reconhecido, é um ato de ostentação que implica que se quer dizer algo a respeito desse objeto” (AUMONT et al. 1995, p. 90).

²⁵² QUINTANA, Mário. Pensador. INFO. Disponível em: < http://www.pensador.info/p/feio_e_belo/1/>. Acesso em: 20 nov. 2009.

7.4 O monstro chamado solidão

Fazemos dos monstros bons nossos amigos porque somos solitários. Cada ser humano é lugar e domicílio de todas as solidões. “A condição do espectador é próxima da contemplação íntima e solitária- ele como que observa o sonho e alguém [...] seu ideal é não sentir a presença dos demais espectadores, mas estar só com o filme” (EIKHENBAUM, 1982 apud STAM, 2006, p. 670). A solidão é um modo de companhia, fazendo da solidão um dos monstros mais íntimos de nós. “Enquanto a ciência ignorar as verdadeiras necessidades humanas haverá imaginários que preencherão com monstros o conteúdo das almas esvaziadas”²⁵³.

Podemos gostar de um personagem; podemos reconhecer semelhanças entre o personagem e nós mesmos; podemos compartilhar valores com um personagem; ou podemos estar interessados em um personagem ou ser simpáticos a ele. Fazer esse tipo de coisas em relação a personagens de ficção parece ser uma expansão legítima das respostas que temos em relação à gente real (CARROLL, 1999, p. 130).

Quando vemos um monstro sofrendo no cinema, não estamos nos identificando com ele, mas assimilando a situação deles. Para Kierkegaard (DANTAS, 2007), a angústia é o sentido pelo qual o ser se apropria da pena e a assimila.

Estamos, portanto, diante de uma selva de contradições. Monstros talvez feios, mas certamente amabilíssimos, como E.T.[...] não fascinam apenas crianças, mas também adultos[...]. Não se pode falar apenas de “degeneração” do *mass media*, pois a arte contemporânea também pratica e celebra o feio, mas não mais no sentido provocativo das vanguardas do século XX. Costuma-se repetir em toda parte que hoje em dia se convive com modelos opostos porque a oposição feio/belo não tem mais valor estético: feio e belo seriam duas opções possíveis a serem vividas de modo neutro, o eu parece se confirmar em muitos comportamentos juvenis (ECO, 2007, p.423-426).

²⁵³ NAZÁRIO, Luiz. **Sobre Monstros**. Revista Superinteressante. São Paulo, 2008. Entrevista concedida a Juan Weik em 28 fevereiro 2009. Entrevista enviada pelo próprio Nazário, via email, em 2011.

7.4 Do nada ao ser-no-mundo

Em **O Homem Elefante** (1980), David Lynch mostra o mal à primeira vista identificado por uma característica física. A personagem principal do filme é **John Merrick**, um jovem inglês, 21 anos, com a *síndrome de Proteus* que lhe dá o aspecto de elefante. “Os ‘monstros’ humanos nascem no seio de uma humanidade que rejeita sua integração criando uma imagem ideal de si mesma, da qual os malformados estão *a priori* excluídos” (NAZÁRIO, 1998, p. 45). A pobre criatura é tratada como uma aberração de circo, um monstro natural, o fruto do pecado da natureza, objeto de exploração de um homem ruim. Segundo “o dono da aberração” a mãe deste havia sido pisada por elefantes selvagens no quarto mês de gravidez, em uma remota ilha africana.



Claro que este fato é para dar um tom folclórico, mítico, sobre a origem do ser explorado. Frederick Trevis, o médico cirurgião do Hospital de Londres que, também, leciona anatomia na escola de medicina local, é quem encontra Merrick no circo de horrores e consegue que o assimétrico seja levado ao hospital. A criatura é considerada “um achado” para os professores de medicina. Doutor Trevis afirma nunca ter visto uma versão tão pervertida e degradada de um ser humano. “A maior parte dos atributos da monstruosidade está em clara oposição aos atributos que definem a condição humana” (NAZÁRIO, 1998, p. 11).

Os médicos acreditam que Merrick é um imbecil, um completo idiota. “Ao contrário dos monstros tradicionais, esse não emerge para destruir, assustar e matar, mas para lançar ao seu redor um olhar profundamente triste, de reprovação e pena: como se a monstruosidade deixasse ver, num momento de fraqueza, sua humanidade pura” (NAZÁRIO, 1998, p. 14).

John Merrick não pode se deitar, pois possui bronquite crônica e a cabeça grande demais. Se ele se deitar para dormir, morre. Este já é um ponto forte que nos paralisa. Neste mundo louco, em rede e veloz no qual vivemos, nós nos privamos de dormir por vontade própria. Já John sonha em se deitar todos os dias. Pequenos atos que nos fazem refletir sobre o que fazemos de nós, de nossos simples atos banais.

Doutor Trevis pede que Merrick seja mais sociável. “Mas se o monstro é socializador, ele mesmo não está socializado: é id, liberdade, ausência de culpa” (NAZÁRIO, 1998, p. 15). O Homem Elefante só sabia apanhar. Sua vida foi só de opressão, por isso não

se sociabilizara. Senhor Bytes se considerava o dono de Merrick. Bytes é o verdadeiro monstro no filme, um monstro que se aproveita da miséria de outro homem. “O horror fica reservado ao populacho, que persegue sem piedade um ser humano que a natureza já maltratou até os limites do suportável” (NAZÁRIO, 1998, p. 166).

Merrick aprende o *Salmo 23* e é com a fé que impressiona os médicos. O Monstro deformado tem fé nos homens, na bondade e na vida eterna. Diferente do algoz Bytes, Merrick é superior em inteligência. Mesmo tendo uma aparência tão terrível, fazendo com que mulheres e pessoas nervosas corram de medo ao vê-lo. Merrick pode ler e escrever, é quieto, cavalheiro, para não dizer mesmo refinado. Quando conhece a esposa do Doutor Trevis, John se emociona, pois nunca havia sido tão bem tratado por uma bela mulher.

O Homem Elefante mostra o retrato de sua mãe, um rosto angelical e acredita que foi o maior desgosto dela. Tudo que John deseja é ser amado como é. “A piedade que humaniza o monstro e neutraliza o temor” (NAZÁRIO, 1998, p. 26). John é apresentado a Senhora Kendal, uma bela e famosa atriz de teatro. Presenciamos o fascínio do feio pelo belo, de John pela Senhora Kendal. David Hume, filósofo empirista, relativiza a beleza ao gosto de cada um. “Aquilo que depende do gosto e da opinião pessoal não pode ser discutido racionalmente, donde o ditado: ‘Gosto não se discute’. O belo, portanto, não esta mais no sujeito” (ARANHA, 1993, p. 342).

Merrick é um hábil artesão. Ele constrói uma réplica da Catedral de São Filipe a partir da visão da torre pela janela e a partir da sua imaginação. Senhora Kendal lhe dá o romance *Romeu e Julieta* de Shakespeare. A atriz, uma pessoa da alta sociedade londrina, acaba fazendo com que seus seguidores e fãs também queiram conhecer John Merrick.

John sabe que as pessoas ficam assustadas com o que não podem compreender. No hospital ou no circo de horrores, John continua sendo apenas uma atração. O doutor Trevis não sabe se está sendo um homem bom ou um homem mau para John. E nós, espectadores, só temos uma única certeza- a bondade do monstro é superior.

A bondade de John é reconhecida até pela Rainha, que em carta escrita ao comitê responsável pela manutenção do hospital, pede que Merrick seja aceito permanentemente no hospital. John agora tem um lar e sua felicidade nos contagia. De monstro defeituoso, John começa a ser um indivíduo.

O ser humano não é uma consciência separada do mundo, mas uma consciência que tende para o mundo. Sendo assim, esse olhar do homem sobre o mundo é o ato pelo qual ele experiência esse mundo, através de percepções, amores, temores, julgamentos etc. É a consciência que nos permite existir e ser-no-mundo, pois, a partir dela nos compreendemos e

entendemos as coisas. A partir de nossa vivência diária desenvolvemos nossas atividades e determinamos nossos objetivos e ideais. A experiência cotidiana imediata é o cenário do existir, dentro do qual decorre a nossa vida, e o ser-no-mundo é a sua estrutura primordial. A relação do homem com outros seres é fundamental em sua experiência. Existir é ser-com-o-outro (ARAUJO, 1999, p.71-74).

Infelizmente, nem no hospital John está livre da chacota pública. Algumas pessoas vão escondidas até seu quarto, somente para suprir a própria curiosidade, para serem hipnotizadas pela feiúra. O populacho leva um espelho para que Merrick veja sua horrenda face.

É que a feiúra implica em rejeição e isolamento, situação que marca profundamente a personalidade dos defeituosos. Quando ultrapassa os limites socialmente tolerados, a feiúra torna-se alvo de agressões generalizadas. Como se não bastasse ser vítima da natureza, o deformado arrisca ser vítima da humanidade. Sob o peso desse duplo estigma, o “monstro humano” geralmente sucumbe (NAZARIO, 1998, p.28).

John Merrick, Quasimodo e Edward, diferentemente do *E.T.-O extraterrestre*, *Shrek*, *Monstros S.A.* são humanos. Sim... Não duvidamos de suas humanidades. Porém eles são monstros em suas formas extremas de alteridade, na qual “os monstros são sempre definidos a partir de uma comunidade de “não- monstros”. Não há monstros entre os iguais” (NAZARIO, 1998, p.29). Para Honoré Balzac , quando todo o mundo é corcunda, o belo porte torna-se a monstruosidade.

Bytes consegue levar Merrick de volta ao circo de horrores para explorá-lo. O que Bytes não poderia prever é que John ficaria doente. Vendo está cena, percebemos que o monstro não é John. David Lynch mostra como “a distância entre a aparência e a essência é capaz de gerar qualidades humanas superiores” (NAZARIO, 1998, p.167). Para Friedrich Nietzsche, “quem luta com monstros deve velar por que, ao fazê-lo, não se transforme também em monstro. E se tu olhares, durante muito tempo, para um abismo, o abismo também olha para dentro de ti”²⁵⁴. Notamos que os monstros possuem uma humanidade constituída, um espírito de união, pois são as outras aberrações que tiram Merrick do circo, do chicote de Bytes. Tentando voltar ao hospital, John é perturbado pelas crianças e começa a gritar que “é humano”. John sente-se parte da sociedade, amado e feliz a cada hora do dia. *O Homem Elefante* vai até o teatro assistir sua amiga atuar. O Ogro saiu do calabouço, mas

²⁵⁴ NIETZSCHE, Friedrich. Pensador. INFO. Disponível em: < http://www.pensador.info/p/nietzsche_frases/1/ >. Acesso em: 21 nov. 2009.

naquela mesma noite de felicidade... Morreu. A morte do monstro reintegra a ordem natural e social.

7.5 Quem é o monstro, quem é o homem?

O **Corcunda de Notre Dame** (1996), de Gary Trousdale e Kirk Wise, é um filme de animação de longa-metragem que releva que somente diante do horror é que se encontra seu lado mais nobre. Quasimodo, a personagem principal é um, como avisa seu nome, quase formado.



A história gira em torno de um triângulo amoroso, sobre um homem e um monstro e uma cigana. O juiz Frollo vê o vício, corrupção e pecado em tudo, menos em seu próprio coração. Frollo odeia ciganos, os estrangeiros impuros, e passa a persegui-los. Uma das ciganas carrega um embrulho e Frollo acredita ser algo furtado. O juiz a segue a cavalo, a cigana pede refugio na Catedral de Notre Dame (santuário) e como ninguém a ouve de imediato, Frollo faz com que ela escorrega na neve e morra na escadaria do santuário. O juiz pega o embrulho e se assusta, pois era um pequeno monstro, um demônio profano que deveria ser mandado para o inferno. Frollo é obrigado pelo arcebispo a ficar com a criança disforme e educá-la como se fosse dele, mas o monstro viveria na Catedral. Quasimodo foi criado longe dos olhos punidores de todos. Um monstro a tocar os sinos. É o período da Festa dos Bobos, na qual será escolhido o Rei dos Bobos. O horrível é muito atraente para o homem. É uma questão de gosto, de instinto. O medo do horrível faz olhar para ele. É um fascínio diabólico. Extraímos prazer do horror.

O gosto pode ser definido como um ato do espírito através do qual alguma coisa nos agrada ou nos desagradar, qualquer que seja o sujeito. É um tato interno capaz de discernir e distinguir os valores estéticos. É a faculdade própria das Belas Artes. O importante a frisar é que o gosto é um sentimento, uma faculdade de sentir o belo e o feio em estética, onde a faculdade da sensibilidade é posta em primeiro plano. No entanto, este sentimento não é algo de passivo, uma vez que a sensação é o modo como nos relacionamos com os objetos externos e, portanto, receptiva; ao contrário, o gosto tem uma faculdade produtiva colorindo todos os objetos naturais com cores emprestadas dos sentimentos internos. O gosto não é uma simples faculdade de registro e análise. Ele possui uma verdadeira virtude criadora. É ele que engendra o mundo da beleza e da feiúra. Sem ele, os objetos nos apareceriam indiferentes, não tocariam o nosso coração. O gosto não é apenas um órgão passivo de aprovação e de gozo. É uma faculdade criadora porque produz a beleza por conferir às percepções dos objetos contemplados, as nuances afetivas que a constituem. É como se o gosto

possuísse um parentesco com a imaginação sendo que, para ele, convergem todas as atividades e vida do espírito em movimento visando à concretização de uma síntese criativa. Da mesma forma que há uma tendência, uma sensibilidade aos afetos, às emoções, há também pessoas que possuem uma maior sensibilidade no que tange à sensibilidade estética. Há uma sensibilidade para toda beleza ou deformidade. A beleza só existe no espírito que a contempla, e cada espírito percebe uma beleza diferente (HUME, 1973 apud CIVALE, 2002)..

O corcunda possui uma beleza diferente. É a beleza do coração, do Rei dos Bobos. Quasimodo é o horrível mais belo já visto. As pessoas sabiam da existência e feiúra de Quasimodo, mas não podiam mensurar tamanha feiúra.

Quasimodo é corcunda, surdo e tem a face deformada, mas do alto de torre da Catedral, ele vê as pessoas como formigas. O corcunda só percebe sua feiúra quando vê a beleza de Esmeralda, a cigana por quem ele se apaixona e tenta salvar da cólera maliciosa de Frollo. Quasimodo é disforme, aleijado, não se sente um homem, mas sabe que não é um animal, na verdade ele está mais ou menos no mesmo nível do homem da lua; no alto, vendo tudo de longe e vivendo em imensa solidão.

O quase formado sabe que no mundo em que vive suas deformidades não são perdoadas. Para os estranhos, Quasimodo é um monstro que a multidão irá escarnecer e humilhar. O corcunda sabe que por toda a sua vida Frollo lhe disse que o mundo era um lugar cruel para um ser disforme. Mas depois que Quasimodo vê a verdadeira face de Frollo, sabe que a única coisa cruel no mundo, são pessoas como o juiz. Frollo morre,

Quasimodo é aclamado pelo povo e Esmeralda fica com seu amado. Quem é o monstro e quem é o homem? Está é a pergunta que martela em nossa mente durante todo o filme. Esta mesma pergunta pode ser empregada em Edward Mãos- de –Tesoura, Shrek, E.T e O homem elefante.



7.6 As pessoas são estranhas quando a gente é estranho

Edward Mãos- de Tesoura (1990), do *outsider* diretor Tim Burton, é um conto de fadas gótico. Uma vez havia um homem com mãos-de-tesoura que morava sozinho em uma mansão, no pico de

uma montanha. Edward, assim como o monstro do doutor Frankenstein, fora inventado.

Tim Burton homenageou Vicent Price, o ator de filmes de horror, neste filme. Na verdade este foi o último filme do gênero horror que Price atuou antes de morrer. Price é o inventor/ “pai” de Edward. No natal, o inventor iria dar as mãos de Edward, mas morreu sem poder implantá-las, deixando o monstro com tesouras no lugar de mãos, incompleto e sozinho. Edward vive de recortes. Seu corpo, sua existência, suas lembranças giram em torno de cortes e recortes.

Toda a história de Edward se passará num condomínio fechado, um local cheio de pessoas curiosas, fofqueiras, lascivas, fanáticas religiosas e mesquinhas. Peg Boggs é a revendedora de produtos de beleza que encontra Edward no castelo e resolve levá-lo para morar com sua família. Peg irá alimentar, vestir e sociabilizar Edward.



O ser incompleto começa a mostrar suas habilidades na jardinagem. Ele molda a família de Peg nos arbustos e isto encanta a família. Peg possui uma vizinha religiosa. Esta grita que Edward possui o demônio dentro dele. No começo Edward é tratado como alguém excepcional, mas como tempo esse ser que anda sem destino por não ter discernimento para compreender o que é certo ou errado, verá o quanto anormais são as pessoas comuns.

A platéia e sua projeção convertem-se, por momentos, no objeto da existência pura, antes de recuperar a segurança. Experimentamos o medo de sofrer aquilo que sofre quem nos representa, e cuja vitória ou derrota é nossa vitória ou derrota. Nosso representante pode ser espancado, torturado, violentado, ferido e deixado em frangalhos- contanto que não morra. Até desejamos que ele sofra bastante, que viva tudo aquilo que não podemos viver no cinzento cotidiano, incluído lutas físicas, conquistas fulminantes[...]. Mas a morte do herói significaria o rompimento da ponte entre o nosso universo pacato e aquele universo delirante que só podemos conhecer através dele (NAZARIO, 1998, p. 140-141).

Sem crédito, sem registro empregatício, sem poupança, sem investimentos pessoais, sem registro social. Edward não existia como ser social, ele está à margem da sociedade. Edward era querido pela maioria dos moradores do condomínio, porém o ciúme do namorado de Kim faz com tudo mude. Kim é a filha de Peg e a paixão platônica (inicialmente) de Edward. Por ter uma aparência estranha, Edward é uma coisa, um não humano.

Edward representa o artista solitário e incompreendido; e se ele parece às vezes “integrável”, quando as coisas belas que cria enfeitam a comunidade medíocre, a verdade é que a Beleza é devastadora como as tesouras que ele traz nos punhos; a tolerância para com o monstro termina quando a paixão deste sobressai, e a

comunidade perde o controle que deseja manter sobre a arte (NAZÁRIO, 1998, p. 272).

Peg se arrepende de ter trazido Edward para viver em sociedade, pois percebe que as pessoas não conseguiram se adaptar ao estranho, ao diferente. Edward parece o estranho cantado por Jim Morrison:

As pessoas são estranhas quando você é um estranho. Os rostos ficam feios quando você está sozinho. As mulheres são perversas quando você é indesejado. As ruas são tudo que você tem. Quando você é estranho. Rostos se formam na chuva. Quando você é um estranho. Ninguém se lembra do seu nome. Quando você é um estranho (MORRINSON, 1967).

Edward trava luta com o namorado de Kim, o rapaz morre e Kim finge que o monstro também morreu. A população que queria ver o monstro morto para saciar seu instinto animal, vê apenas as tesouras de Edward sujas de sangue. Todos vão embora. Edward fica na completa solidão e assim passa a viver fazendo o que sabe fazer, vivendo de recortes.

A criatura desconhece o próprio horror físico e sua origem desnaturada: não sabe por que as pessoas, que ele tanto admira, fogem dele como do demônio, gritam de pavor ao vê-lo, perseguem-no, atacam-no ferozmente e querem matá-lo. [...] de nada valerão seus belos sentimentos, as pessoas agora e sempre o julgarão um monstro, um monstro e nada mais. A criatura compreende estar inapelavelmente condenada à solidão (NAZARIO, 1998, p. 102).

Quem sou eu no mundo? Esta é a pergunta que Edward tem estampada na face cortada por tesouras. Essa indagação perplexa é o lugar-comum de cada história de gente. Edward é um monstro que foi um pouco amado, mas muito desprezado. E o monstro não se revoltou e quis vingança. Ele mostrou que permanecer consigo mesmo era a melhor escolha. Para Sartre, “o importante não é o que fazem do homem, mas o que ele faz do que fizeram dele” (ARANHA, 1993, p. 04).

7.7 Meus amigos... Os monstros que saem do armário

Em 2001, os diretores Peter Docter e David Silverman filmam *Monstros S.A.* Uma animação de longa-metragem bem diferente sobre monstros. A história se passa



em Monstropólis, uma cidade somente de monstros. Nesta cidade os humanos é que são os monstros e não há nada mais tóxico, ou mortal que uma criança humana. Toda energia necessária para abastecer Monstropólis provém do grito de medo das crianças e para este trabalho, monstros são treinados para assustar. Mas não pode ser qualquer monstro para fazer este trabalho. É preciso ser confiante, firme, duro e intimidante. O monstro que melhor assusta crianças é James P. Sullivan. Ele, assim como todo profissional dedicado, se esforça



para ser o melhor, mesmo sabendo que os monstros que assustam não devem possuir identificação, somente pés feios, pêlos, caretas, chifres, dentes afiados, cores berrantes, partes do corpo com tamanho desproporcional, garras ou aspecto asqueroso e conseguir bastante energia para a *Monstros S.A.*

O mais interessante em Monstropólis é que tudo gira em torno dos feios monstros de ótimo coração. Eles se apaixonam, amam os monstros, comemoram, são responsáveis. São até diferentes de algumas pessoas que vemos em noticiários; pessoas que jogam filhos pela janela do apartamento, que atiram em iguais no trânsito, que praticam pedofilia, exploram sexualmente crianças.

Quando as pessoas pensam em monstros, elas se lembram de coisas assustadoras, rudes e bizarras", diz o diretor Pete Docter. "Mas, no nosso filme, eles são como pessoas normais; batem o ponto, falam sobre comida e impostos e também se preocupam com os dentes. Assustar crianças é apenas um trabalho."²⁵⁵

²⁵⁵ ALLEN, Michael. Como funciona o filme *Monstros S.A.*. Traduzido por HowStuffWorks Brasil. Disponível em: < <http://criancas.hsw.uol.com.br/filme-os-monstros.htm> >. Acesso em: 20 nov. 2009.

No filme percebemos a crítica a efêmera sociedade pós-moderna. Na qual nem as crianças de hoje em dia nem se assustam como antes. Elas vêm de tudo na televisão: assassinatos, humilhações, corrupção, desastres ambientais... Todo tipo de maldade.

Quando algum monstro é contaminado por uma criança, ele deve logo ser descontaminado, e para este trabalho existe a Agência de Detecção de Crianças (CDA). Sullivan acaba encontrando uma porta sozinha na fábrica e uma criança a atravessa para Monstropólis. Este é um ato totalmente proibido, pois humanos e monstros não devem conviver. Sullivan e seu fiel amigo Mike Wazowski tentam esconder a criança humana. Quando a população descobre a existência de uma criança em Monstropólis, instaura-se a pandemônio.

Várias teorias sobre a criança surgem. Isto nos lembra o pandemônio causado por alienígenas quando invadem a Terra, em filmes da década de 50, só que ao contrário, pois é o humano (a criança) que é o estrangeiro numa cidade de monstros. A criança é uma bela e doce menina, mas Sullivan a chama de “Boo”. Mike não aprova, pois uma vez a humana recebe um nome, Sullivan começa a se apegar a ela.

A trama do filme gira em torno das amizades diferentes, em aceitar as diferenças, em desconstruir a forma, em rever conceitos. Se antes as crianças humanas, eram assustadas por monstros que saiam do armário, e os gritos dos pequenos humanos davam energia a Monstropólis, logo, os monstros, descobrirão que o riso das crianças possui um efeito mais poderoso que os gritos. O que antes assustava, agora é motivo de alegria.

7.8 O mudo tem um problema com os monstros

Os diretores Andrew Adamson e Vicky Jenson, criam em computação gráfica um dos maiores sucessos do estúdio *DreamWorks*- *Shrek* (2001). *Shrek* é um ogro, um verdadeiro *outsider*, que vivia feliz e solitário em um pântano, em meio à floresta, em uma terra chamada Duloc. Repentinamente, ele vê sua solidão ameaçada quando o governante de Duloc, Lord Farquaad, um homem baixinho e vaidoso, decide expulsar todas as criaturas mágicas, de contos de fadas, para floresta. *Shrek* fica muito irritado e oferece um acordo com Lord Farquaad. Se ele (o ogro) trouxer a mulher dos sonhos de Lord Farquaad, a princesa Fiona, que vivia adormecida, aprisionada num castelo guardada por um dragão, Farquaad tiraria todas as

criaturas mágicas da floresta, devolvendo o sossego de seu pântano. Só que como nada é tão simples, Shrek se apaixona por Fiona, que decide virar “ogra” por também estar apaixonada por Shrek.



O filme tem todo um contexto de conto de fadas, com princesa, vilão e herói. Só que o “era uma vez” é quebrado já no início da animação. A princesa é uma moça ruiva e mimada que sabe lutar, cantar, arrotar e decide ser eternamente feia quando aceita o beijo de seu verdadeiro amor. O vilão é um homem baixinho, irritante, fútil e vaidoso. Já o herói é um ogro, solitário, misantropo e sem modos. O filme se encaixa na visão pós-moderna de mundo, no qual não existe um estilo único, mas tudo vale dentro do pós-tudo. Até um ogro se tornar o herói e virar sucesso de público entre todas as faixas etárias.

Shrek fica com medo de perder seu pântano, ou vê-lo ser invadido por pessoas estranhas, então resolve ir à busca da princesa Fiona. Na trilha sonora de Shrek, especialmente na música *All Star* da banda americana *Smash Mouth*, temos alguns conceitos pós-modernista: “O gelo em que patinamos está ficando bastante fino. A água está ficando quente então você pode nadar também” (MOUTH, 2001). Estamos patinando sobre gelo fino e como diria, o filósofo e escritor do século XIX, Ralph Waldo Emerson “Quando se patina sobre gelo fino a segurança esta na nossa velocidade”.

Os conceitos mudam e tudo é relativo. Só nos resta correr contra o tempo, e fazer parte da massa agitada, mas como não ter medo em um mundo onde as nossas convicções, a cada dia tornam-se mais líquidas, diante da solidez da insegurança, da ausência de ética, do consumismo, do radicalismo religioso, da falta de tempo? Shrek tem um prazo para trazer Fiona sã e salva ou perderá seu pântano, sua sólida segurança, seu “Pântano doce Pântano”. Shrek terá de se adaptar a situação para continuar com sua pacata vida de Ogro.

Shrek bem que tenta ser um monstro mal, devorador de humanos, mas logo saberá que seu coração é bem maior que sua monstruosidade. Shrek não se importa com o pensam ou dizem dele. O Ogro não se sente um monstro. Para ele (Shrek), os verdadeiros monstros são os personagens felizes dos contos de fadas. O ogro é como a cebola, cheio de camadas. Não é apenas um monstro mal e feio, é um ser cheio de boas surpresas entre as camadas de seu ser. Algumas vezes as coisas são mais do que aparentam ser e Shrek e Fiona descobrirão isto

juntos. Em tom de desabafo, Shrek conversa com o seu melhor amigo- o burro falante- sobre como se sente no mundo:

Não sou eu quem tem problemas. É o mundo que parece ter um problema comigo. As pessoas olham para mim, correm e gritam: ah, uh, socorro, um Ogro grande, estúpido e horroroso. Eles me julgam antes de poder me conhecer. Por isso é que eu fico melhor sozinho (Shrek, 2001).



Shrek se casa com Fiona, que assume ser um ogro também e vão viver felizes no pântano. Os monstros também possuem uma boa essência por debaixo de suas camadas. Eles amam mesmo quando o mundo os odeia.

7.9 O gosto muda...O que assustava agora fascina

Para Hegel a arte, o gosto e a noção do que é belo muda de acordo com o tempo (dialética). O que é considerado feio em certo período pode ser belo em outro.

Metáforas antidiscriminatórias determinam uma nova atitude intelectual de defesa incondicional das minorias, que é preciso não apenas tolerar como também amar, quase à primeira vista. A mensagem é sempre a mesma: a essência humana- o amor- tornou-se alheia à humanidade. A pureza só é encontrada em criaturas selvagens, em artefatos de laboratório tocados pela magia, em animalejos esquisitos, em criaturas de fantasia, em anjos de asas encardidas, em dinossauros divertidos ou em seres vindos do espaço ou do fundo do mar, não como inimigos do gênero humano, mas como entidades do Bem para as quais toda humanidade reflui. O Sagrado e o Profano misturam-se num crescendo de enfrentamentos, que culminam numa apoteótica seqüência final, na qual o monstrinho querido revela seu parentesco com Deus, subindo ao céu de uma forma literal e simbólica (NAZARIO, 1998, p. 256).

A figura do monstro não mais amedronta. Hoje, o medo está em torturar humanos em um ambiente escondido e imundo, bem ao estilo de filmes como “Jogos Mortais” (*Saw*, James Wan, 2004) ou “O Albergue” (*Hostel*, Eli Roth, 2005). Talvez o caminho esteja mesmo em tornar o terror psicológico o centro das atenções - ou tratar o gênero de maneira diferente, fazendo com que “o mal/feio” tenha se tornado “o bom” e repleto de sentimentos

humanizados, como: *O Homem-Elefante* (1980), *E.T.* (1982), *Edward Mãos-de-Tesoura* (1990), *O corcunda de Notre Dame* (1996), *Monstros S.A.* (2001) e *Shrek* (2001).

“Para além de sua existência real, os monstros simbolizam. E essas simbolizações podem ser interpretadas como uma materialização fantástica do processo histórico da alienação do homem” (NAZÁRIO, 1998, p. 286).



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade contemporânea desfez as tradicionais distinções entre *são* e *doente*, o *humano* e o *monstruoso*, o *normal* e o *perverso*. O Mal e Feio torna-se Bom e recusa-se a morrer, fazendo com que o monstro viva, sempre, em nossa imaginação, em nosso subconsciente. “O desconhecido nos amedronta... mas nós adoramos dar uma olhadinha nele às escondidas” (KING, 2004, p. 19).

Ninguém é mais humano que o monstro: o homem consciente de sua humanidade é uma autêntica aberração da natureza, uma Criatura que vaga pelo mundo à procura de seu criador, para exigir de volta o paraíso perdido (NAZÁRIO, 1998, p. 287).

O monstro é como nossa representação nas telas, como nos sentimos algumas vezes pelo nosso caminho rumo ao único mal irremediável, a Morte. Tomemos, por exemplo, as transformações da imagem dos monstros sofrida na mitologia, literatura e cinema. Elas nos disseram muito sobre nós mesmos ao longo desta pesquisa: quando crianças somos patinhos feios; na adolescência somos verdadeiros monstros em mutação; adultos encarnamos o diabo, viramos o inferno dos outros e lobos de outros homens.

O modo como o monstro é tratado na tela nos fascina por assimilação. O monstro na tela do cinema é como o espelho em nossas mãos. Mas com o passar da narrativa, esquecemos a aparência física e sentimos a irmandade ali constituída.

O espelho é um instrumento de educação e repressão, fazendo-nos ver tal como somos vistos pelos outros, socializando o inconsciente. O espelho é o olhar dos outros sobre mim; ele me dá tal como sou visto, e não como me imagino: conforma a subjetividade à objetividade. Dada a raridade da beleza, o espelho tem, para quase todos, um sentido castrador: o da humilhação do eros narcisista. Mais precisamente, o espelho estimula o narcisismo nos jovens belos, mas frustra os feios em qualquer idade e os belos que a velhice castiga. Aí, apontar o espelho para alguém significa dizer: “Veja como você é na realidade e não na sua fantasia” Um dos maiores insultos que se pode lançar a qualquer pessoa é dizer: “Por que você não se olha no espelho?” (NAZARIO, 1998, p.288).

Se pudéssemos concretizar o que se passa em nosso inconsciente, toda noite, dormindo, produziríamos monstros, crias do sono de nossa razão. Talvez nem fossem monstros bons, mas talvez criássemos beleza no horror.

A humanidade, nessa cultura contemporânea, parece ter alcançado um estado acerca da consciência de sua própria finitude e da dor. Não existir é uma monstruosidade que nos persegue cotidianamente. A dor de todo ser é se pensar morto.

Percebemos que na “Teratohistoriografia” o nome dava presença aos vivos e mortos. No Egito, o nome apagado/queimado tirava a existência. Nomes em encantos mesopotâmicos era fonte forte de poder. Na Idade Média, o nome do morto não era pronunciado, usavam “finado, falecido, o morto”. Para dar presença aos seres do além, bastava chamar pelo nome em um local propício, como em uma encruzilhada. Bastava a palavra pronunciada para “tirar” o demônio (ou legião) de um corpo possuído. Porém, com a reprodução de imagens (fotografia, cinema) não bastava apenas falar/chamar o nome do ser (do aquém ou do além). Passamos a necessitar da imagem junto ao nome. Chamar o nome do fantasma (três vezes) olhando no espelho, filmar a atividade paranormal. Nome e imagem. Perder o reflexo é como perder a alma. Uma imagem perdida é uma monstruosidade da “Teratomidiografia”.

Buscamos fugir de tudo que nos lembre de nossa insignificância, de nossa mortalidade. Criamos seres que podemos controlar, manipular, repudiar e também amar.

O cinema, com suas salas escuras, nos faz esquecer nossa banal existência e nos entrega a existência de outros em uma enorme tela a nossa frente. Mas se vemos monstros, será que queremos ver estampado em outro rosto um pouco daquilo que somos? Sim! Mas em tempos de “sociedade líquida” e conceitos relativos, até aceitamos que o monstro seja feio somente na ficção. Modificamos o outro, mas não modificamos a nós mesmos.

Na vida real, o feio tem que ser corrigido. Ou assume a extravagância ou faz cirurgias plásticas para ficar igual à maioria. Mas se assumir a extravagância, terá que carregar a culpa pela nossa insegurança. Parece que a vida dos monstros nas telas é bem mais fácil. “Desenvolvemos o crônico medo de sermos deixados para trás, de sermos excluídos” (BAUMAN, 2008, p. 29). Não queremos o estranho por perto, sua proximidade apavora. O outro, na visão distorcida que dele fazemos, traz sempre consigo uma sombra ameaçadora, desestabilizando nosso frágil suporte familiar, profissional e de nossa sociedade como um todo.

Após analisar tantos monstros maléficos, nenhum deles conseguiu ultrapassar em maldade o monstro homem. Somente este monstro humano mata seus semelhantes, cria bombas, manipula, humilha, cria conceitos estéticos apenas para se sentir superior aos demais, os inferiorizados. E aí fica a pergunta: “Quem é o lobo do homem? O monstro criado pela imaginação humana ou o Criador (não Deus, mas o Homem)?”.

Em nossa dissertação, após verificar tantas recorrências monstruosas, indo diretamente às raízes da monstruosidade, percebemos que os escritores, os pesquisadores, os profissionais e pensadores da mídia desempenham uma função de mediadores culturais, na medida em que perpetuam uma memória viva do passado adaptando-a as necessidades do presente.

Parece, portanto, que os monstros, que souberam adaptar-se a todas as culturas e todas as mudanças de mentalidade, têm à sua frente um futuro inequivocamente promissor.

O imaginário é tão digno de investigação quanto às ações visíveis da humanidade. Do nosso medo ancestral de animais desconhecidos ao nosso medo contemporâneo de alienígenas, correr riscos e enfrentar os medos tornou-se um tipo de processo adaptativo que tem como meta exorcizar monstros/demônios/fantasmas.

O que a imagem do bom monstro tem a dizer sobre a contemporaneidade? O que a monstruosidade tem a nos dizer sobre nossa natureza humana e nossas angústias nessa sociedade que teme a aproximação do outro? Perguntas que poderão ter respostas futuramente, pois outros monstros virão, posto que a imaginação humana seja ilimitada. “As pessoas esqueceram como contar uma história. As histórias não têm mais um meio ou um final. Elas normalmente têm um início que nunca pára de começar” (SPIELBERG)²⁵⁶.

Um estudo sobre a monstruosidade (e sua estética) nunca estará concluído, pois o imaginário (fonte de criações monstruosas) é uma realidade viva, poderosa e imensa em sua plasticidade. Ontem, hoje e amanhã... Engendraremos monstros (*teratos*), nas grafias icônicas e midiáticas.

²⁵⁶ Fonte: <http://www.frasesfamosas.com.br/de/steven-spielberg.html>

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ABUSCH, Tzvi. Mesopotamian **Witchcraft**: toward a history and understanding of Babylonian witchcraft beliefs and literature. Leiden: Brill/Styx, 2002.

A EPOPÉIA de Gilgamesh. Tradução Carlos Daudt de Oliveira. São Paulo: Martins Fontes, 2ª edição, 2001.

ALAVARCE, Camila da Silva. **A ironia e suas refrações**: um estudo sobre dissonância na paródia e no riso. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

ALIGHIERE, Dante. **A Divina Comédia**: Inferno. Tradução e notas de Italo Eugenio. São Paulo: Ed. 34, 1998.

_____. **A Divina Comédia**: Inferno Tradução de Jorge Wanderley. São Paulo: Abril, 2010.

ALMEIDA, David Figueiredo de. **Pedras coloridas no ensino da evolução**. São Paulo: Editora Schoba, 2010.

ALONSO, Aristides. **O Grotesco: transformação e estranhamento**. Rio de Janeiro: Facha, v.6, n. 16. 2001.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofando** – Introdução à Filosofia. São Paulo: Moderna, 1993.

ARANHA, Altair. **Dicionário Brasileiro de Insultos**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2002.

ARISTÓTELES. **A política**. Tradução Torriere Guimarães. São Paulo: Hemus, 2005.

_____. **A Política**. Tradução Mário da Gama Kury. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1985.

_____. **Ética a Nicômaco**. Tradução Gama Kury. São Paulo: Nova Cultura, 1996.

AS MAIS BELAS lendas da Mitologia. Tradução Mônica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ASSIS, Machado. **Dom Casmurro**. Rio de Janeiro: O Globo/ Klick Editora, 1997.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. São Paulo: Papyrus Editora, 1995.

AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papyrus, 2003.

BACHELARD, Gaston. **A filosofia do não; O novo espírito científico; A poética do espaço**. Seleção de textos de José Américo Motta Pessanha; Traduções Joaquim José Moura Ramos et al. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. **A terra e os devaneios do repouso**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

_____. **A psicanálise do fogo**. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

_____. **A poética do devaneio**. Tradução Antônio de Pádua Danesi. São Paulo : Martins Fontes, 1996.

_____. **A Água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. Tradução Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

_____. **A poética do espaço**. Tradução Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BAKOS, Margaret Marchiori; POZZER, Katia Maria. **III Jornada de estudos do Oriente Antigo: línguas, escritos e imaginário**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1998.

BAKHTIN, Mickhail. **A cultura popular na Idade Média: o contexto de François Rabelais**. Tradução Yara Franteschi Vieira. São Paulo: HUCITEC, 1987.

BARBOZA, Nelson Alves. **Cinema – Arte, Cultura, História**. Rio de Janeiro: Nelson Alves Barboza, 2007.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido - Sobre a Fragilidade dos laços humanos**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

_____. **Vida líquida**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

_____. **Medo Líquido**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BELANGER, Jeff. **A enciclopédia dos pesadelos: a interpretação dos seus sonhos mais sombrios**. Tradução Frank de Oliveira. Rio de Janeiro: Prestígio, 2007.

BERLINSKI, David. **Segredos do Céu: Astrologia e a arte da previsão**. Tradução Helena Londres. São Paulo: Globo, 2005.

BERNIS, Jeanne. **A imaginação: do sensualismo epicurista à psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.

BÍBLIA. Português. **Bíblia Sagrada**. Tradução Antônio Pereira de Figueiredo. São Paulo: Ed. Das Américas, 2000.

BIERLEIN, J.F.. **Mitos Paralelos**. Tradução de Pedro Ribeiro. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

BLACK, Jeremy; GREEN, Anthony. **Gods, Demons, and Symbols of Ancient Mesopotamia**. Austin, TX: Texas University Press 2003.

BODEI, Remo. **As formas da Beleza**. Tradução de Antônio Angonese. São Paulo: EDUSC, 2005.

BOFF, L. **A águia e a galinha**: uma metáfora da condição humana. Petrópolis: Vozes, 1998.

BOULD, Mark. Film and Television. In: JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (Org.). **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

BORBA, Francisco S. (Org.). **Dicionário UNESP do Português Contemporâneo**. São Paulo: UNESP, 2004.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Petrópolis: Vozes, 1987. 3 v.

BRAVO, Nicole Fernandez. Duplo. In: BRUNEL, Pierre (Org.). **Dicionário de Mitos Literários**. Tradução Carlos Sussekind et al. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

BRONSTED, Johannes. **Os Vikings**. História de uma fascinante civilização. Tradução Mercedes Frigolla e Claudete Melo. São Paulo: Hemus, 2004.

BUDGE, E. A. Wallis. **The Gods of the Egyptians**. Volumes 1 & 2: Studies In Egyptian Mythology. Madrid: Kegan Paul, 2005.

BURATTINI, Maria Paula T. de Castro. **Energia**: uma abordagem multidisciplinar. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2008.

BURNS, Edward McNall. **História da Civilização Ocidental**: Do homem das cavernas até a Bomba Atômica. Tradução Lourival Gomes Machado, Lourdes Santos Machado e Leonel Vallandro. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2005.

CALISTO, Vendrame. **A cura dos doentes na Bíblia**. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

CAMARGO-MORO, Fernanda. **Mar das pérolas - Dubai e Emirados**. Rio de Janeiro: Record, 2008.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

_____. **Para viver os mitos**. Tradução Anita Moraes. São Paulo: Cultrix, 2006.

CANTON, Katia. **Era uma vez Perrault**. São Paulo: DCL, 2005.

CARDOSO FILHO, Jorge. **Poética da música underground**: vestígios do heavy metal em Salvador. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008.

- CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Tradução Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papirus, 1999.
- CASTRO, Gustavo de. **Filosofia da Comunicação – Comunicosofia**. Col. Textos em Comunicação. Brasília: Ed. Casa das Musas, 2005.
- CASTRO, Gustavo de (Org.). **Mídia e imaginário**. Introdução de Sérgio Dayrell Porto. São Paulo: Annablume, 2012.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Tradução Guy Reynaud. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.
- CAZNOK, Yara Borges. **Música: entre o audível e o invisível**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- CÉSAR, Getúlio. **Crendices, suas origens e classificação**. Rio de Janeiro: MEC/DAC, 1975.
- CEZARETTI, Maria Elisa. **Nem só de fantasias vivem os contos de fadas**. São Paulo: Família Cristã, 1989.
- CHARLES GOULD, B. A. **Mythical Monsters**. London: W. H. Allen & CO, 1886.
- CHAUÍ, Marilena. **Universo das artes**. In: Convite à filosofia. 12. ed. São Paulo: Ática, 2001.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos**. 21. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.
- COHEN, Jeffrey Jerome. **Pedagogia dos Monstros — os prazeres e os perigos da confusão sem fronteiras**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- COHEN, Mark E. **The Cultic Calendars of the Ancient Near East**. Bethesda, MY: CDL Press, 1993.
- COMTE, Ferand. **Os heróis míticos e o homem de hoje**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- CONNER, Randy P.; SPARKS, David H.; SPARKS, Mariya. **Cassel's Encyclopedia of Queer Myth Symbol and Spirit**. UK: Cassel, 1997.
- CONTOS de Fadas**: de Perrault, Grimm, Andersen & outros. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- CORSO, Diana L. **Fadas no Divã: psicanálise nas histórias infantis**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- COTRIM, Gilberto. **História e Consciência do Mundo**. São Paulo: Saraiva, 1995.
- COUTO, Sérgio Pereira. **Segredos da Cabala**. São Paulo Universo dos Livros, 2010.

DAHLKE, Rüdiger. **A doença como linguagem da alma**: os sintomas como oportunidades de desenvolvimento. Tradução Dante Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

DALGALARRONDO, Paulo. **Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

DAWKINS, Richard. **Deus, um delírio**. Tradução Fernanda Ravagnani. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Tradução Luiz B. L. Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DELUMEAU, Jean; MELCHIOR-BONNET, Sabine. **De religiões e de homens**. Editora, Edições Loyola, 2000.

DELUMEAU, Jean. **História do Medo no Ocidente 1300-1800**: uma cidade sitiada. Tradução Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DHALLA, Maneckji Nusservanji. **History of Zoroastrianism**. London: Oxford University Press, 1938.

DICIONÁRIO de Português-Latim. Portugal: Porto Editora, 2000.

DOMINGUES, Ivan. **O fio e a trama**: reflexões sobre o tempo e a história. São Paulo: Iluminuras, 1996.

DOREN, Charles Van. **Breve História do Saber**. 3.ed. Tradução Luís Santos. Lisboa: Caderno, 2008.

DRAVET, Florence. O imaginário da Linguagem – entre logos e mythos. In: CASTRO, Gustavo de (Org.). **Mídia e Imaginário**. São Paulo: Annablume, 2012.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ECO, Umberto. **História da Beleza**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2004.

_____. **História da feiúra**. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

_____. **Idade Média – Bárbaros, Cristão e Muçulmanos**. Portugal: Dom Quixote, 2011.

EDINGER, Edward F. **A Psique na antiguidade**: gnosticismo e primórdios da cristandade. São Paulo: Cultrix, 2000.

ELIADE, M. **O sagrado e o profano**. A essência das religiões. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. **Imagens e Símbolos**. Ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

_____. **Dicionário das Religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EYMERICH, Frei Nicolau. **Directorum Inquisitorum (Manual dos Inquisidores)**. Brasília: Rosa dos Tempos, 1993.

FARBER, Walter. Witchcraft, Magic, and Divination in Ancient Mesopotamia. In: SASSON, M. Jack (Org.). **Civilizations of the Ancient Near East**. New York: Simon & Schuster Macmillan, 1995.

FERRATER MORA, J. **Dicionário de Filosofia**, Tomo III. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

_____. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

FLORES, Hilda A. Hübner. Banhos e espetáculos. In: FLORES, Moacyr (Org.). **Mundo Greco-Romano: arte, mitologia e sociedade**. 2. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

FLORESCU, Radu; MCNALLY, Raymond T. **Dracula: A Biography of Vlad the Impaler, 1413-1476**. New York: Hawthorn Books, 1973.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. Tradução Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Os Anormais: curso no Collège de France (1974-1975)**. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FREITAS, Ana Lúcia Souza de. **Pedagogia da conscientização: um legado de Paulo Freire à formação de professores**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

FREUD, Sigmund. O estranho (1919). In: FREUD. **Obras Completas**. Edição Standard Brasileira. v. XVII. Rio de Janeiro: Imago, 1986.

_____. **O mal estar na cultura**. Tradução de Renato Zwick. Porto Alegre, RS: L&PM, 2010.

FUNARI, Pedro Paulo (Org.). **As religiões que o mundo esqueceu**. São Paulo: Contexto, 2009.

GAIMAN, Neil. **Sinal e Ruído**. Roteiro de Neil Gaiman; Arte e Design de Dave McKean. Tradução Alexandre Boide. Conrad Editora, São Paulo, 2011.

GARBINI, Giovanni. **O Mundo da Arte: Mundo Antigo**. 7. ed. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1979.

GELDER, Ken. **Reading the Vampire**. London: Routledge, 1994.

GIL, José. **Monstros**. Tradução José Luís Luna. Lisboa: Relógio D' Água, 2006.

GOETHE, Johann W. **Fausto**. Tradução e notas Antônio Feliciano de Castilho. 18. ed. Rio de Janeiro: Ed. José Olympio, 2003.

GOLDBERG, Jacob Pinheiro. **A Clave da Morte**. São Paulo: Maltese, 1992

GONÇALO, Junior. **Enciclopédia dos monstros**. São Paulo: Ediuro, 2008.

GONTIJO, Silvana. **O Livro de Ouro da Comunicação**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

GUIMARÃES, André Eduardo. **O sagrado e a história: fenômeno religioso e valorização da história à luz do antihistoricismo de Mircea Eliade**. Porto Alegre: EIPUCRS, 2000.

GUIMARAES, Euclides. **Os deuses e os monstros**. Belo Horizonte: Autêntica/PUC Minas, 2001.

GUILEY, Rosemary Ellen. **The encyclopedia of vampires, werewolves and other monsters**. New York: Facts On File, 2005.

_____. **The encyclopedia of Demons and Demonology**. New York: Facts On File, 2009.

HARD, Robin. **The Routledge Handbook of Greek Mythology**. Based on HJ Rose 's Handbook of Greek Mythology. Londres-New York: Routledge, 2004.

HESÍODO. **Teogonia: a origem dos deuses**. Tradução Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 1995.

_____. **Os trabalhos e os dias**. Tradução, introdução e comentários Mary Camargo Neves. São Paulo: Iluminuras, 2006.

HITCHCOCK, Susan Tyler. **Frankenstein: as muitas faces de um monstro**. Tradução Henrique A. R. Monteiro. São Paulo: Larousse do Brasil, 2010.

HOEBEL, E. Adamson. **Antropologia social e cultura**. Tradução de Euclides Carneiro da Silva. São Paulo: Cultrix, 2006.

HUGO, Victor. **Do grotesco e do sublime**. Tradução do prefácio de Cromwell. Tradução de Célia Benettini. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUXLEY, Aldous L. **Os demônios de Loudun**. Rio de Janeiro: Globo, 1982.

JEHA, Júlio (Org.). **Monstros e monstruosidades na literatura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007.

JEHA, Julio; NASCIMENTO, Lyslei. **Da fabricação dos monstros**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

JOHNSTON, Sarah Iles. **Religions of the Ancient World: A Guide**. Cambridge: Harvard University Press, 2004.

- JORDAN, Michael. **Dictionary of Gods & Goddesses**. New York: Facts on File, 2004.
- JUNG, Carl Gustav (org.). **O Homem e seus Símbolos**. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2008.
- KALLEN, Stuart A. **Vampire History and Lore**. San Diego, CA: Reference Point Press, 2011.
- KAYSER, Wolfgang Johannes. **O grotesco: configuração na pintura e na literatura**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- KAPPLER, Claude. **Monstruos, demônios y maravillas a fines de la Edad Media**. Madrid: Akal, 1986.
- KEHL, Maria Rita. A criança e seus narradores. In: CORSO, Diana L. **Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- KING, Stephen. **Dança Macabra: o fenômeno do horror no cinema, na literatura e na televisão dissecado pelo mestre do gênero**. Tradução Louisa Ibañez. São Paulo: Planeta de Agostini, 2004.
- KOLBERT, Elizabeth. **Planeta Terra em perigo - O que está, de fato, acontecendo no mundo**. Tradução Beatriz Velloso. São Paulo: Globo, 2008.
- KÜBLER-ROSS, Elisabeth. **Sobre a morte e o morrer**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- LACUEVA, Francisco. **Diccionario Teológico Ilustrado**. Barcelona: Editora Clie, 2001.
- LAFONTAINE, Bruce. **Gods of Ancient Egypt**. New York: Dover Publications, 2002.
- LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana. **O que é imaginário**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2003.
- LECOUTEUX, Claude. **História dos vampiros: autópsia de um mito**. Tradução Alvaro Lorencini. São Paulo: Editora UNESP, 2005.
- LE GOFF, Jacques. **Uma história do corpo na Idade Média**. Tradução Marcos Flaménio Peres. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- LENZENWEGER, Josef et al. **História da Igreja Católica**. São Paulo: Edições Loyola, 2006.
- LEWIS, James R. **Satanism Today: na encyclopedia of religion, folklore, and popular cultura**. USA: ABC-Clio, 2001.
- LEXIKON, Herder. **Dicionário de Símbolos**. Tradução Erlon José Paschoal. São Paulo: Cultrix, 1990.

- LIBERA, Alain de. **Pensar na Idade Média**. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LINK, Luther. **O Diabo**: a máscara sem rosto. Tradução Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia da Letras, 1998.
- LINS, Daniel. Justiça e Desejo (falar não é ver). In: PASSETTI, Edson (Org). **Kafka, Foucault**: sem medos. Cotia, São Paulo: Ateliê Editorial, 2004.
- LISPECTOR, Clarice. **Água Viva**. 2.^a edição. Rio de Janeiro: Artenova, 1973.
- _____. **Um sopro de vida (Pulsações)**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.
- LLOYD, Alan. **Maratona**. Tradução Alice Xavier. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.
- LOBO, L.F. Monstros e degenerados. In: **Os infames da história: pobres, escravos e deficientes no Brasil**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.
- LOYN, Henry R. **Dicionário da Idade Média**. Tradução Alvaro Cabral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.
- MACHADO, Beatriz. **Sentidos do caleidoscópio**: uma leitura da mística a partir de Muhiyiddîn' Ibn' Arabî. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2004.
- MACDONALD, Helen. **Humans remains**: dissection and it's histories. London: Yale University Press, 2006.
- MACK, Carol K. **Um Guia para demônios, fadas, anjos caídos e outros espíritos subversivos**. Tradução Rosalia Munhoz. São Paulo: Madras, 2010.
- MACKENZIE, Donald A. **Myths of Babylonia and Assyria**. London: Gresham Publishing Co., 1917.
- MAFFESOLI, Michel. Mediações simbólicas: a imagem como vínculo social. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado (Org.). **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina/EDIPUCRS, 2003.
- MANGUEL, Alberto. **Contos de horror do século XIX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- MARTÍNEZ, Fernando Prados. **Los Fenicios**. Madri: Marcial Pons, 2007.
- MEDEIROS, Fernando. **Um mar de possibilidades**: a medicina no passado, presente e futuro. São Paulo: Biblioteca 24 horas, 2010.
- MELLA, Frederico A. Arborio. **Dos sumérios a babel** - a mesopotâmia: historia civilização, cultura. Tradução Noberto de Paula Lima. São Paulo: Hemus, 2004.
- MELLOR, Anne Kostelanetz. **Mary Shelley**: her life, her fiction, her monsters. New York: Chapman and Hall, Inc., 1988.

- MELTON, Gordon J. **Enciclopédia dos Vampiros**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.
- MÉNARD, René. **Mitologia greco-romana**. Tradução Aldo Della Nina. São Paulo: Opus, 1991.
- METZGER, Bruce M.; COOGAN, Michael. **Dicionário da Bíblia: as pessoas e os lugares**. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- MICHELET, Jules. **Joana d'Arc**. Tradução Plínio Augusto Coelho. São Paulo: Hedra, 2007.
- MILES, Richard. **Ancient Worlds: The Search for the Origins of Western Civilization**. New York: Penguin Books, 2011.
- MINOIS, Georges. **História do Riso e do Escárnio**. Tradução Maria Elena O. Ortiz Assumpção. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- _____. **O Diabo: origem e evolução histórica**. Tradução Augusto Joaquim. Lisboa: Terramar, 2003.
- MOORE, Thomas. **A alma do sexo**. Tradução Clara Fernandes. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.
- MORADIN, Leocir. **A transparência da eternidade no tempo de Charles Darwin**. São Paulo: Editora Schoba, 2009.
- MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Tradução António-Pedro Vasconcelos. Lisboa: Relógio D' Água, 1997.
- _____. **A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand. Brasil, 2001.
- _____. Da necessidade de um pensamento complexo. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado (Org.). **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina/EDIPUCRS, 2003.
- MORUS, Iwan Rhys. **Frankenstein's children: electricity, exhibition, and experiment in early-nineteenth-century**. London: Princeton University Press, 1998.
- MUCHEMBLED, Robert. **Uma história do Diabo (séculos XII a XX)**. Tradução Augusto Joaquim. Lisboa: Terramar, 2003.
- MÜLLER, Lutz. **O herói - Todos nascemos para ser heróis**. São Paulo: Cultrix, 1997.
- MYERS, J. L. **The Dawn of Civilization**. London: Willians and Norgate, 1911.
- NASCIMENTO, Carlos Arthur. **O que é filosofia medieval**. São Paulo: Brasiliense, 1992.
- NASIO, J-D. **O Olhar em Psicanálise**. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

NAZÁRIO, Luiz. **Da Natureza dos Monstros**. SP: Arte e Ciência. 1998.

_____. **Cinema de Terror**. Revista Superinteressante. São Paulo, 2008. Entrevista concedida a Juan Weik, 28 fev. 2008.

_____. **Sobre Monstros**. Revista Superinteressante. São Paulo, 2009. Entrevista concedida a Juan Weik, 2009.

NEMET-NEJAT, Karen Rhea. **Daily Life in Ancient Mesopotamia**. London: Hendrickson Publishers, 2002.

NIETZSCHE, Friedrich. **Crepúsculo dos ídolos** ou como se filosofa com o martelo. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

_____. **Assim Falou Zaratustra**. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

NIGOSIAN, S. A.. **The Zoroastrian faith: tradition and modern research**. Montreal: McGill-Queen's University Press, 1993.

NOVAES, Adauto. **Vida vício virtude**. São Paulo: Editora Senac, 2009.

NULAND, Sherwin B.. **A peste dos médicos: germes, febre pós-parto e a estranha história de Ignác Semmelweis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

OLIVEIRA, Juliana de; GOUVEIA, Osmar. Transtornos psiquiátricos associados à epilepsia. **Revista de Psiquiatria Clínica**, São Paulo, V. 30, n. 5, p. 160-164, 2003.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado: as representações femininas ns quadinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)**. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

O LIVRO dos mortos do antigo Egito. Tradução de Edith de Carvalho Negraes. São Paulo: Hemus, 2005.

O LIVRO Egípcio dos Mortos. Volume I. Ed.13ª. Tradução Octávio Mendes Cajado. São Paulo: Editora Pensamento, 2009.

O'SHEA, Stephen. **A heresia perfeita: a vida e a morte revolucionária dos cátaros na Idade Média**. Tradução André Luiz Barros. Rio de Janeiro, 2005..

OTTO, Rudolf. **O sagrado: os aspectos irracionais na noção do divino e sua relação com o racional**. Traduzido por Walter O. Schlupp. São Leopoldo: Sinodal/EST, Petrópolis: Vozes, 2007.

PALMA, Ricardo. **Anais da Inquisição de Lima**. Tradução Claudio Giordano. São Paulo: Giordano-EDUSP, 1992.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2009.

- PIAZZA, Waldomiro O.. **Religiões da Humanidade**. São Paulo: Edições Loyola, 2005.
- PINCH, Geraldine. **Egyptian Mythology: A Guide to the Gods, Goddesses, and Traditions of ancient Egypt**. Oxford: Oxford University Press, 2004.
- PINCHES, Theophilus G.. **The Religions Babylonian and Assyria**. London: Archibald Constable & Co. Ltd., 1906.
- POZZER, Katia Maria Paim. Ensino, escrita e burocracia na Suméria. In: BAKOS, Margaret Marchiori; CASTRO, Ieda Bandeira; PIRES, Letícia. **Origens do ensino**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.
- PUPPO, João F.. **Fotografia, som e cinema: para dar vida às suas ideias**. Portugal: Textos Eitores, 2011.
- QUAMMEN, David. **Monstro de Deus: feras predadoras: história, ciência e mito**. Tradução Maria Guimarães. São Paulo: Companhia das letras, 2007.
- REIS, Rui Pena. **O tempo da pedra**. Coimbra: IUC, 2008.
- REMLER, Pat. **Egyptian Mythology A to Z**. New York: Chelsea House, 2010.
- REINER, Erica; PINGREE, David. **Babylonian Planetary Omens: Part three**. Groningen: Styx Publications, 1998.
- RIBAS, Carlo. **Bruxaria**. São Paulo: Naós, 2003.
- RICE, Michael. **The Power of the Bull**. London: Routledge, 1998.
- ROBINS, GAY. **Las Mujeres en el Antiguo Egipto**. Ediciones Akal S. A. Madrid. 1996.
- ROMANO, Roberto. **Moral e Ciência: a monstruosidade no século XVIII**. São Paulo: Editora SENAC, 2003.
- ROMANO, Ruggiero. **Os mecanismos da conquista colonial**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- RONAN, Colin A.. **História Ilustrada da Ciência da Universidade de Cambridge**. V.1: das origens à Grécia. Tradução Jorge Enéas Fortes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- ROSE, Jenny. **Zoroastrianism: a guide for the perplexed**. New York: Continuum, 2011.
- ROSENKRANZ, KARL. **Estética de lo Feo**. Traducción y edición de Miguel Salmeron. Spain: Julio Ollero Editor, 1992.
- RUSSELL, Jamie. **Zumbis: O livro dos mortos**. Tradução Érico Assis e Marcelo Andreani de Almeida. São Paulo: Leya Cult, 2010.
- RUSSELL, Jeffrey Burton. **The Devil: Perceptions of Evil from Antiquity to Primitive Christianity**. Ithaca: Cornell University Press, 1977.

SAGAN, Carl. **O mundo assombrado pelos demônios**: a ciência vista como uma velas no escuro. Tradução Rosaura Eichemberg. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

SAMUELS, Andrew. **A política no divã**: cidadania e vida interior. Tradução Felipe José Lindoso. São Paulo: Summus, 2002.

SARAMAGO, José. **O Evangelho segundo Jesus Cristo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

SARTRE, Jean Paul. **Entre quatro paredes**. Tradução Guilherme de Almeida. São Paulo: Abril Cultural, 1977.

SELLMAN, Roger R.. **Os Vikings**. Barcelos: Companhia Editora do Minho, 1963.

SCHOPENHAUER, Arthur. **As dores do mundo**. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1951.

SCHOTTROFF, Luise; SCHROER, Silvia; WACKER, Marie-Theres. **Exegese Feminista**: resultados de pesquisas bíblicas na perspectiva das mulheres. Tradução Monika Ottermann. São Leopoldo: Sinodal/EST, CEBI; São Paulo: ASTE, 2008.

SCHÜLER, Arnaldo. **Dicionário Enciclopédico de Teologia**. Canoas: Ed. ULBRA, 2002.

SCHWANITZ, Dietrich. **Cultura Geral**: tudo o que se deve saber. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Tradução de Mécio Araujo Jorge Honkins. Porot Alegre: L&PM, 2009.

SICCA, Amalia Papa. Animais domésticos, selvagens, imaginários. In: ECO, Umberto. **Idade Média – Bárbaros, Cristão e Muçulmanos**. Portugal: Dom Quixote, 2011.

SILVA, Juremir Machado da (Org.). **Para navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulinas/EDIPUCRS, 2003.

SILVA, Pedro. **As maiores civilizações da História**. São Paulo: Universo dos Livros, 2008.

SILVERMAN, David P. **Egypt's Legacy**. New York: Oxford University, 1997.

SMITH, Archer William. **História da Bíblia**: a perda do Deus de Israel. Velho Testamento. São Paulo: IBRA, 2000.

SPINELLI, Miguel. **Questões Fundamentais da Filosofia Grega**. São Paulo: Loyola, 2006.

SODRÉ, Muniz. **Sociedade, Mídia e Violência**. Porto Alegre: Sulina/EDIPUCRS, 2006.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do Grotesco**. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução Fernando Mascarello. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2006.

STARBIRD, Margaret. **Maria Madalena, a noiva no exílio**. Tradução Rosane Albert. São Paulo: Cultrix, 2006.

STUCKRAD, Kocku Von. **História da Astrologia: da antiguidade aos nossos dias**. Tradução Kelley Passos. São Paulo: Globo, 2007.

SUBIRATS, Eduardo. **A flor e o cristal**. São Paulo: Nobel, 1988.

TARNOPOLSKY, Christina H. **Prudes, Perverts, and Tyrants: Plato's Gorgias and the Politics of Shame**. Princeton/Oxford: Princeton University Press, 2010.

TATARKIEWICZ, Władysław. **História de la estética II: La estética medieval**. Spanish: Akal Ediciones, 2002.

TAVARES, Braulio (Org.). **Páginas de sombra: contos fantásticos brasileiros**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

TERRA, João E. M. **O Deus dos indo-europeus: Zeus e a proto-religião dos indo-europeus**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

TERRIN, Natale. **O Sagrado off limits: a experiência religiosa e suas expressões**. São Paulo: Loyola, 1998.

THOMPSON, R. Campbell. **The Devil and Evil Spirits of Babylonia**. London: Luzac & Co., 1903.

_____. **Semitic Magic: It's origins and development**. London: Luzac & Co., 1908.

THOMSON, Oliver. **A Assustadora História da Maldade**. Tradução Mauro Silva. São Paulo: Ediouro, 2002.

TINER, John Hudson. **100 cientistas que mudaram a história do mundo**. Tradução de Marise Chinetti. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

TOLSTÓI, Leon. **Anna Karenina**. Tradução Manuel Siqueira Paranhos. São Paulo: Nova Cultural, 1995.

TRANSACTIONS of the Literary Society of Bombay. London: John Murray, 1820.

TROUP, Gary. **Bad Twin**. Tradução de Claudio Blanc. Rio de Janeiro: Prestígio Editorial, 2007.

UGRĚŠIĆ, Dubravka. **Baba Yaga pôs um ovo**. Tradução Paula Reis. Lisboa: Teorema, 2007.

VENTICINQUE, Danilo. **Por que elas amam tanto os monstros?** Revista Época, São Paulo, n. 600, 16 nov. 2009.

ZIMERMAN, David E. **Etimologia de termos psicanáuticos**. Porto Alegre: Artmed, 2012.

WATERHOUSE, John W. **Zoroastrianism**. San Diego, CA: The Book Tree, 2006.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

WINSTON, Robert. **Instinto Humano**: como nossos impulsos primitivos moldaram o que somos hoje. São Paulo: Globo, 2006.

WITKOWSKI, Nicolas. **Uma História Sentimental das Ciências**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

WHITROW, G.J. **O tempo na história**: concepções de tempo da pré-história aos nossos dias. Tradução Maria Luiza X. de A. Broges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

WHITE, Hayden. **Trópicos do Discurso**: Ensaio sobre a crítica da cultura. Tradução Alípio Correia de Franca Neto. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

WOLLSTONECRAFT, Mary. **A Vindication of the Rights of Women**. New York: Cosimo, Inc. 1970.

WULF, Christoph. Linguagem, imaginação e performatividade: novas perspectivas para a Antropologia Histórica. In: BAITELLO JR, Norval et al (org.). **Os símbolos vivem mais que os homens**: ensaios de comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 2006.

YADAVA, J. S.; GAUTAM V.. **The communication of ideas**. New Dehli: Naurang Rai, 1980.

BIBLIOGRAFIA – INTERNET

APÓSTOLO, João Luís Alves. **O imaginário conduzido no conforto de doentes em contexto psiquiátrico**. 2007. 293 f. Tese (Doutoramento em Ciências da Enfermagem), Instituto de Ciências Biomédicas Abel Salazar, Universidade do Porto, Portugal, 2007. Disponível em <<http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/7157>>. Acesso em: 01 nov. 2012.

ARCESILÁO. **O Livro do Democrata**. São Paulo: Typ. Americana, 1866. Disponível em <<http://www2.senado.gov.br/bdsf/item/id/222278>>. Acesso em: 12 ago. 2012.

BAIKIE, James. **Peeps at Many Lands: Ancient Assyria**. London: A. & C. Black, 1916. Disponível em <<http://archive.org/details/peepsatmanylands22799gut>> Acesso em 14 out. 2012.

BRANDÃO, Verônica Guimarães. O monstro, o cinema e o medo ao estranho. In: MORAIS, Marcelo Félix; DANTAS, Melina S. (Org.). Dossiê #12– Cinema e Psicanálise. **Revista Universitária de Audiovisual**. São Paulo, maio de 2012, p. 116-126. ISSN 1983-3725. Disponível em <<http://www.rua.ufscar.br/site/?p=11661>>. Acesso em: 20 mai. 2012.

CARDINI, Franco. Magia e Bruxaria na Idade Média e no Renascimento. Tradução Sylvia Leser Mello. **Psicologia da USP**, v.7, n.1-2, p. 9-16, 1996. Disponível em: < <http://www.revistas.usp.br/psicosp/article/view/34530>>. Acesso em: 14 nov. 2012.

CANASTRA, Cilena do Céu Castro. **A Morte: Abordagem Interdisciplinar**. 168 f. Dissertação (Mestrado em Bioética Teológica). Universidade Católica Portuguesa. Faculdade de Teologia, Porto, 2007. Disponível em: < <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/5757>>. Acesso em: 10 ago 2012.

CIVALE, Marta Luzie de Oliveira Frecheiras. **A questão do gosto em David Hume**. Revista Ética & Filosofia Política, v. 5, n. 1, abr. 2002. Disponível em: < <http://www.eticaefilosofia.ufjf.br/v5n1%20marta%20luzie.htm>>. Acesso em: 21 nov. 2009.

GALLO, Sivio; SOUZA, Regina Maria de. **Por que matamos o barbeiro?** Reflexões preliminares sobre a paradoxal exclusão do outro. Educação & Sociedade, São Paulo, ano XXIII, n. 79, p. 39-63, ago. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n79/10848.pdf>>. Acesso em: 01 nov. 2011.

GUSMÃO, N. M. M.. **Linguagem, cultura e alteridade**: imagens do outro. Cadernos de Pesquisa (Fundação Carlos Chagas), n. 107, p.41-78, jul.1999. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/cp/n107a02.pdf>. Acesso em: ago. 2011.

MASON, Robert T. **The Divine Serpent in Myth and Legend**. 1999. Disponível em: <<http://www.nwolibrary.com/esoteric/the-divine-serpent-in-myth-and-legend>>. Acesso em: 28 nov. 2011.

MELO, Maria Socorro de Souza. **Ambientes, hábitos alimentares e qualidade de vida de pacientes com diagnóstico de neurocisticercose epiléptica**. Goiânia, dez. 2011. Originalmente apresentada como dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Disponível em: <www.cpgss.ucg.br>. Acesso em: jan 2012.

SANTOS, Mateus de Paula; COHEN, Nando. **LG Optimus 3D**. Agência Y&R. Brasil, 2011. Disponível em: < <http://www.youtube.com/watch?v=CmDV7cijXD8>>. Acesso em: 27 nov. 2011.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. EUA: Forgotten Books, 2008. Disponível em: < <http://www.forgottenbooks.org>>. Acesso em: 16 set. 2011.

SPENCE, Lewis. **Myths and Legends: Babylonia and Assyria**. London: G. Harrop, 1916. Disponível em: < www.archieve.org>. Acesso em: abr 2012.

THE BUNDAHISHM or Knowledge from the zand. Translated by E.W. West from sacred books of the East, v. 5, Oxford University Press, 1897. Disponível em: < www.archieve.org> . Acesso em: set. 2012.

REFERENCIAL SONORO

BALEIRO, Zeca. **Heavy Metal do Senhor**. Baladas do Asfalto e outros blues. São Paulo: MZA music/Universal Music, 2005. 1CD.

BOWIE, David. **Scary Monsters (and super creeps)**, in scary monsters (and super creeps), RCA Records, 1980.

MORRINSON, Jim. **People Are Strange**. In: Strange Days. Estados Unidos: Elektra Records, 1967. 1 disco sonoro, Lado B, faixa 7.

MOUTH, Smash. **All Star**. Trilha Sonora de Shrek. Estados Unidos da América. 2001. 1CD.

SMITH, Elliot. **Riot Coming**. In: New Moon. Estados Unidos. Kill Rock Stars. 2007. 1CD.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ARAÚJO, Denize Correa. **Imagens revisitadas**: ensaios sobre a estética da hipervenção. Porto Alegre: Sulina, 2007.

ARGAN, Carlo Giulio. **Arte Moderna / Do Iluminismo aos Movimentos Contemporâneos**, (pref. R. Naves, trad. D. Bottmann e F. Carotti), São Paulo: Cia das Letras, 1993.

BALTRUŠAITIS, Jurgis. **Aberrações**; ensaio sobre a lenda das formas. Tradução Vera de Azambuja Harvey. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

BEZARIAS, Caio Alexandre. **A totalidade pelo horror**: o mito na obra de Howard Phillips Lovecraft. São Paulo: Annablume, 2010.

CARVALHO, Bruno Berlendis. **Ilíada**, de Homero. São Paulo: Berlendis e Vertechia, 2007.

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil: 1875 a 1950**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

CURRAN, Bob. **Vampires**: a field guide to the creatures that stalk the night. USA: New Page Books, 2005.

DICIONÁRIO Cultural da Bíblia. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

DUARTE, Rorigo. **Kátharsis**: reflexos de um conceito estético. Belo Horizonte: C/Arte, 2002.

DRURY, Nevill. **Dicionário de Magia e Esoterismo**. Tradução Denise de C. Rocha Delela. São Paulo: Pensamento, 2002.

FELIPPE, Gil. **No rastro de Afrodite: plantas afrodisíacas e culinárias.** São Paulo: Atêlie Editorial, 2004.

FILORAMO, Giovanni. **Diccionario Akal de las Religiones.** Madri: Giulio Einaudi Editores, 1993.

FONTANA, David. **The secret language of symbols: a visual key to symbols and their meanings.** Canadá: Chronicle Books, 1994.

FRUNGILLO, Mário D.. **Dicionário de Percussão.** São Paulo: Editora UNESP, 2003.

GUERREIRO, Fernando. **Monstros Felizes: La Fontaine, Diderto, Sade, Marat.** Lisboa: Edições Colibri, 2000.

GOMBRICH, E. H. **A História da Arte.** Trad. Álvaro Cabral. RJ: Guanabara Koogan S.A., 1993.

HAUSER, Arnold. **História Social da Arte e da Literatura.** Trad. de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

HUNTINGTON, Samuel P.. **Choque de civilizações e a recomposição da ordem mundial.** Rio de Janeiro: Objetiva, 1997.

JOÃO, Maria Thereza David. **Tópicos de História Antiga Oriental.** Curitiba: Ibplex, 2010.

JUNG, Carl Gustav. **O eu e o inconsciente.** Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Petrópolis: Vozes, 2000.

KRAMER, Samuel Noah. **The Sumerians: Their History, Culture, and Character.** Chicago: The University of Chicago Press, 1963.

LEMPRIÈRE, John. **Bibliotheca Classica: Or a Classical Dictionary.** New York: G. & C. & H. Carvill, 1833.

LOVECRAFT, H. P.. **A tumba e outras histórias.** Tradução Jorge Ritter. Porto Alegre: L&PM, 2007.

MACKENZIE, D. N. **A Concise Pahlavi Dictionary.** London: Oxford University Press, 1971.

MASPERO, G. **History Egypt, Chaldea, Syria, Babylonia, and Assyria.** v. 3. London: The Grolier Society Publishers, 1903.

MICHELAZZO, José Carlos. **Do um como princípio ao dois como unidade: Heidegger e a reconstrução ontológica do real.** Annablume, São Paulo. 1999.

MORAES, Eliane Robert. **O corpo impossível.** São Paulo: Iluminuras; 2002.

MORAIS, Cynthia. **Maravilhas do Mundo Antigo: Herótodo, Pai da História?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004.

NIMER, Miguel. **Influências Orientais na Língua Portuguesa: Os Vocábulos Árabes, Arabizads, Persas e Turcos.** São Paulo: Editora da USP, 2005.

PETH, Cheisp. **Os Romanos.** Tradução Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

RAMOS, Denise Gimenez. **Os animais e a psique: baleia, carneiro, cavalo, elefante, lobo, urso.** São Paulo: Summus, 2005.

RAMSES, Seleem. **El libro egípcio de los muertos.** Traducción con comentarios de Ramsés Seleem. Chile: EDAF del Plata, 2004.

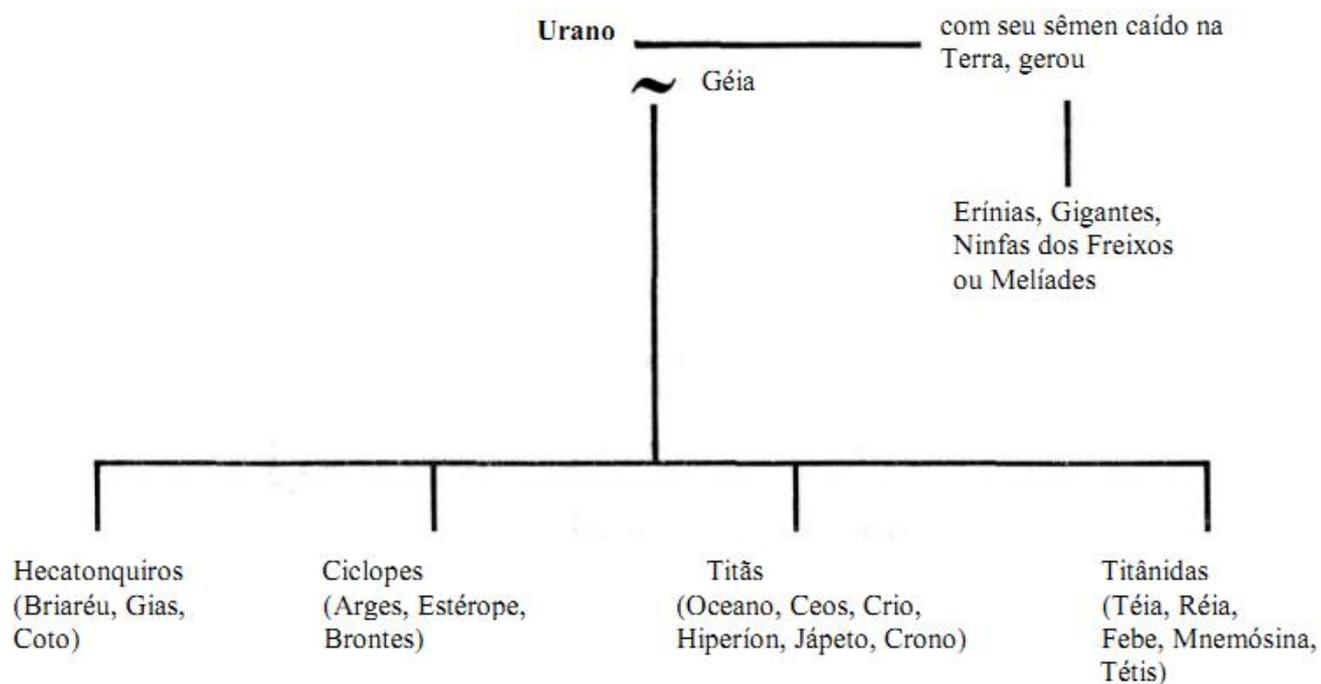
SAFRANSKY, Rüdiger. **Heidegger, um filósofo da Alemanha entre o bem e o mal.** Tradução Lya Left Luft. Geração Editorial, São Paulo, 2005.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

WINN, Shan M. M.. **Heaven, Heroes, and Happiness: the indo-europeans roots os western Ideology.** New York: University Press of America, 1995.

Anexos

ANEXO 1- Junito BRANDÃO (1924-1995): *A primeira geração divina*, 1987 (Fonte: Mitologia Grega, 1987, v.1, p. 21).



Obs.: ~: Casamento,

ANEXO 2- Jenny ROSE : *Amesha Spenta- Thoughts*, 2011 (Fonte: *Zoroastrianism: a guide for the perplexed*, 2011, p. 29, grifo nosso).

<i>Amesha Spenta</i>	Quality (translation)	Element of Creation
<i>Xshathra Vairya</i>	“Desired Rule”	Sky
<i>Haurvatat</i>	“Wholeness”	Water
<i>Spenta Armaiti</i>	“Beneficent Right-Mindedness”	Earth
<i>Ameretat</i>	“Immortality”	Plant
<i>Vohu Manah</i>	“Good Thought”	Cattle
<u><i>Spenta Mainyu</i></u>	<u>“Beneficent Inspiration”</u>	<u>Humans</u>
<i>Asha Vahishta</i>	“Best <i>Asha</i> ”	Fire

ANEXO 3- THE BUNDAHISHN... : *On the evil-doing of Ahriman and the demons* , 1897
(Fonte: The Bundahishn (“Creation”), or Knowledge from the Zand, 1897, p. 30-32, tradução no nossa).

DEMÔNIOS/ESPÍRITOS MALIGNOS	FUNÇÃO
Savar	Líder dos demônios, é o mau governo, a anarquia opressiva e a embriaguez;
Andar	Restringe os pensamentos de atos virtuosos;
Akoman	Dá pensamentos vis e discórdia;
Naikiyas	Dá o descontentamento;
Zairich	Fabrica o veneno;
Taprev	Agita o veneno e mistura o veneno as plantas e criaturas;
Taromat	Produz desobediência;
Eshm	Inventa todo o mal para as criaturas de Ormuz;
Mitrokht (“falsidade”)	É o mentiroso (<i>drojan</i>) de espírito maligno;
Arashk (“malícia”)	É o demônio rancoroso do mau olhar;
Vizaresh	Aquele que luta, dia e noite, com as almas dos homens que partiram. Quando elas (as almas) permanecem no mundo, Vizaresh as aterroriza;
Akatash	É o demônio da perversão (<i>nikirayih</i>), que faz as criaturas terem aversão (<i>nikirai</i>) de coisas boas;
Zarman	É o demônio que faz decrépito (<i>dushpad</i>) quem está na velhice (<i>pirih</i>);
Chishmak	É aquele que faz desastres (<i>vazandak</i>);
Vareno	Aquele que causa a relação sexual ilícita, a profanação (<i>alai</i>);
Bushap	Causa preguiça;
Sej	Causa aniquilação;
Niyaz	Causa sofrimento;
Az (“cobiça”)	É aquele que engole tudo e, quando na miséria, se nada lhe chega, come a si mesmo. É tão diabólico que, apesar de toda a riqueza do mundo ser-lhe dada, não está satisfeito;
Naz/Nasai	É aquele que faz a poluição e a contaminação (<i>nirrushtih</i>), chamado de <i>nasai</i> (“matéria morta”);
Friftar	Demônio enganador, aquele que seduz a humanidade;
Spazg (“calúnia”)	É aquele que traz e transmite discursos (<i>milaya</i>);
Arast (“falso”)	Aquele que fala mentira;

Astwihad	É o mal voador (<i>vae-i saritar</i>) que toma a vida. Quando sua mão acaricia um homem, é letargia. Quando se lança ao doente, é febre. Quando olha nos olhos da pessoa, afasta a vida;
Demônio do olho maligno (sur-chashmih)	É aquele que vai estragar tudo o que os homens vêem, quando eles não dizem “em nome de Deus”;
Kundak	Dêmonio que é o cavalo (<i>barak</i>) dos feiticeiros

ANEXO 4 – Teses defendidas pela Reforma Protestante (Fonte: COTRIM, Gilberto. **História e Consciência do Mundo**. São Paulo: Saraiva, 1995, p. 233

CATÓLICOS E PROTESTANTES (SÉCULO XVI)					
Igreja	Livro sagrado	Salvação humana	Sacramentos	Rito religioso	Principais áreas de influência europeia
					
Católica	A Bíblia é a fonte da fé. Mas devia ser interpretada pelos padres da Igreja.	Salvação pela fé e boas obras.	São sete: batismo, crisma, eucaristia, matrimônio, penitência, ordem e extrema-unção.	Missa solene. Uso do latim.	Espanha, Portugal, Itália, Sul da Alemanha, a maioria da França, parte da Irlanda.
Luterana	A Bíblia é a única fonte da fé. Permitia-se o seu livre exame.	Salvação pela fé em Deus.	São dois: batismo e eucaristia.	Culto simples. Uso da língua nacional (alemã, inglesa etc.).	Norte da Alemanha, Dinamarca, Noruega, Suécia.
Calvinista	A Bíblia é a única fonte da fé. Permitia-se o seu livre exame.	Salvação pela fé e graça de Deus (predestinação).	São dois: batismo e eucaristia.	Culto bem simples. Uso das línguas nacionais.	Suíça, Holanda, parte da França (huguenotes), Inglaterra (puritanos), Escócia (presbiterianos).
Anglicana	A Bíblia é a fonte da fé. Devia ser interpretada pela Igreja e permitia-se o seu livre exame.	Salvação pela fé e graça de Deus (predestinação).	São dois: batismo e eucaristia.	Culto conservando a forma católica (liturgia, hierarquia da Igreja). Uso da língua nacional (inglês).	Inglaterra.